

MIND BENDERS

GAMES TO PUZZLE & INTRIGUE



SPLIT PERSONALITIES • SNARE • CONFUZION

MIND BENDERS

CONTENTS

	Page
TRIVIAL PURSUIT	
- ENGLISH	1
- DEUTSCH	7
- FRANÇAIS	12
- ITALIANO	17
- ESPAÑOL	22
- NEDERLANDS	26
- DANSK	32
SPLIT PERSONALITIES	
- ENGLISH	37
- DEUTSCH	40
- FRANÇAIS	42
- ITALIANO	44
- ESPAÑOL	46
- NEDERLANDS	48
- DANSK	50
SNARE	
- ENGLISH	53
- DEUTSCH	56
- FRANÇAIS	61
- ITALIANO	66
- ESPAÑOL	69
- NEDERLANDS	70
- DANSK	73
CONFUZION	
- ENGLISH	77
- DEUTSCH	81
- FRANÇAIS	83
- ITALIANO	86
- ESPAÑOL	89
- NEDERLANDS	92
- DANSK	95



THE COMPUTER GAME

INTRODUCTION

The computer game version of Trivial Pursuit is a faithful reproduction of the original board game but with many enhancements and features to make it even more fun to play. The rules for playing Trivial Pursuit are outlined below for those who have never played the board game, followed by an explanation of the way the computer game works. Clearly, if you are familiar with Trivial Pursuit, the latter is the important section for you. In any event, the program has been designed to be as friendly as possible and is largely self-explanatory. So, follow the loading instructions on page 5 and prepare yourself for Trivial Pursuit coming alive on your computer.

OBJECT OF THE GAME

The winner is the player who first returns to the central hub and correctly answers a question in a category chosen by the other players. Before attempting a game winning question, a player must land in each of the six category headquarters and correctly answer a question.

HOW TO PLAY TRIVIAL PURSUIT

The order of play is determined by the order of names typed in before starting the game.

Players "throw the dart" to choose a random number (this replaces the use of dice) and starting from the central hub they move their token to whichever spaces are highlighted on the board. (You will notice that the subject categories below are highlighted in accordance with the colour code to help you choose the preferred square). When the token lands on a square, the player is then asked a question in that particular category.

If the player answers correctly their turn continues. If the answer is wrong the turn moves to the next person in the list.

When the player is in a category headquarters (at the end of the spoke) and answers correctly they are given the appropriately coloured scoring "wedge" which is entered in the playing "token".

If the player lands on one of the grey "throw again" spaces, then a further throw is given.

If a token lands on the hub before it's full of wedges, then the player may choose any category of question. This is done by moving the joystick and highlighting the subjects below.

Once a player has their token full of six wedges, they make their way towards the central hub, and must land exactly on the hub. Once there, the other players choose the category of question to be answered, and to win, this question must be answered correctly.

START OF PLAY

The first thing to do is type in each players name, you can have 1-6 players. Now press ENTER/RETURN without entering a name and the "Highlight" will move to "New Game" on the menu. At this point you have a number of options. You can edit names (if you've made a mistake or someone joins, leaves or wishes to continue the game), set a time allowance for answering questions (between 5 seconds and 9 minutes), and decide whether or not to include "TP" (the little chap who is the Question Master) within the game. Sound effects can be turned on and off (this won't affect music questions), you can load automatically a new block of questions and importantly, check the performance of each player on the score screen. These can be chosen by moving the highlight bar up or down and then pressing the fire button. For more details of these options see the diagrams on pages 3 and 4.

Once you have decided on your options simply highlight the "New Game" choice on the menu and press fire to enter the game.

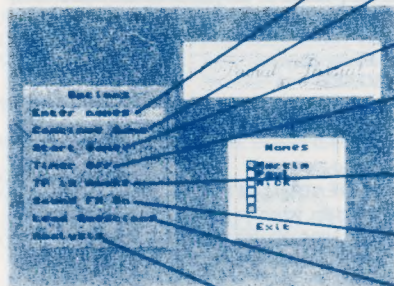
You will find yourself on the board screen with TP (if he is awake) waiting for you. From here onwards movement through the game is controlled by the joystick or keys. To move on in the game you have only to press the button. At several points in the game you are asked to make choices. Just move the joystick or press the keys in the required direction and press fire to continue.

REMEMBER: If nothing appears to be happening just press the fire button to continue to the next stage.

QUESTIONS

Whether "TP" asks you a text, music or graphic question there is no need to type in the answer. Simply say your answer out loud and press the fire button to see if you were correct. Just as in the board game, it is up to all the players to decide whether the answer is near enough.

MAIN MENU SCREEN



ENTER NAMES

This choice calls up a sub-menu (see below).

CONTINUE GAME

If you have stopped the game for any reason this choice allows you to carry on from where you left off.

START GAME

Starts the game from the beginning (a sub-menu gives you the option to cancel this if you change your mind).

TIMER

This sets how long you have to answer a question. It may be from 5 seconds to 9 minutes. If set to off you may take as long as you like!

TP IS AWAKE/ASLEEP

Would you like to give TP a chance to catch up on his beauty sleep? Use this choice to send him to bed!!

SOUND FX ON/OFF

For playing late at night (this does not affect the music questions).

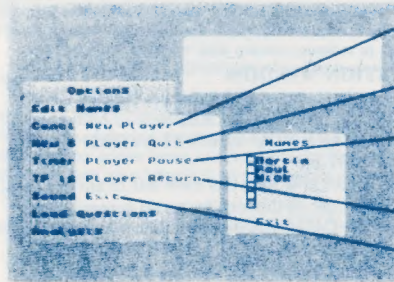
LOAD QUESTIONS

Use this when you have exhausted the questions in memory to give you more puzzles. You will be asked to start the tape.

SCORE CHART

Find out how you and your friends are doing!

PLAYER MENU SCREEN



NEW PLAYER

Did somebody arrive late and wants to join in? You can add them to the game easily using this choice.

PLAYER QUIT

If Dad has to be at work early and has to leave the game you can cut him out with this choice.

PLAYER PAUSE

Use this if Mum wants to make a cup of tea or your friend can't take the excitement and wants to rest for a short while!

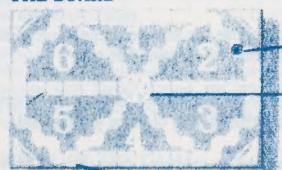
PLAYER RETURN

Bring the paused players back into the game.

EXIT

Leaves the menu.

THE BOARD



- ☐ Art & Lit ☐ Science ☐ Gen.
- ☐ History ☐ Sport ☐ Entertainment
- Block: Press button to throw dice.

REPRESENTATION OF PLAYING TOKEN

On each player's turn this will show which of the scoring wedges they have already won.

THE PLAYING TOKEN

This shows the position of the player on the board. Only the current player's token is shown.

THE HUB

The aim of all the players!

STATUS BOARD

You can see how everyone is getting on from the board. The colours correspond to the colours on the name list. T.P.

The star of the show!!

CATEGORY HEADQUARTERS

Get a question right when your token is on one of these and you get the appropriately coloured wedge.

THE SCORE CHART

Comparison of players

Mark	4.0
Paul	3.5
Nick	3.4

NAME OF PLAYER

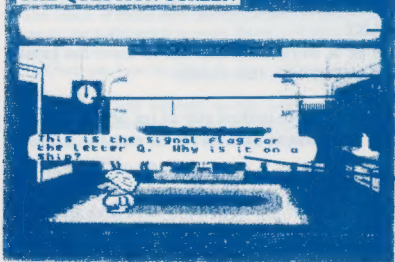
GRAPHICAL REPRESENTATION OF ANSWERS

The green area shows the number of correct answers. The red area shows those answered incorrectly.

SCORE

This shows how many questions you have right compared to how many you have been asked, ie Nick has 3 out of 4 questions correct.

THE QUESTION SCREEN



THE QUESTION WINDOW

Gives you questions and useful messages (except CBM).

GRAPHICAL QUESTION SCREEN

HOW LONG HAVE YOU BEEN PLAYING?

TIMING CANDLE

Shows by its length how long you have left to answer the question. (Set by the option on the menu screen).

COMMODORE QUESTION BUBBLE

All pictures are taken from the Commodore 64 version.

LOADING INSTRUCTIONS

CASSETTE TAPE VERSIONS

Inside your pack you will find a Trivial Pursuit tape with one side marked "Genus™ Edition" and the other marked "UniLODE Question Pack" (this contains the questions only).

Insert the rewind, "Genus™ Edition" tape into your cassette recorder, and follow the instructions below for your particular computer.

Commodore 64K

- Hold down SHIFT key and press RUN/STOP key, then start tape.

Commodore 128K

- Switch computer off, hold down " " key and switch computer back on, follow instructions for CBM 64 as above.

When the program has finished loading, the game will contain the first block of questions.

The Question Tapes contain a number of question blocks, which you load as required once each new block has exhausted its question data. Follow the instructions on screen as they appear.

DISK VERSIONS

Insert disk into disk drive and close door.

Commodore 64K

- Type LOAD "*"8,1 press RETURN.

Commodore 128K

- Switch computer off, hold down "C=" Key and switch computer back on, follow instructions for CBM 64 as above.

Upon loading, the Commodore version contains the first block of questions. If you wish to start with one of the other blocks of questions, choose the "Load questions" option from the main menu, and you will be asked which number block you wish to use.

FOR THOSE WITHOUT A JOYSTICK

Commodore 64/128K

- F1 key = Up

F7 key = Down

Left half of board = Left

Right half of board = Right

Plus cursor keys on 128

in 64 mode

Space Bar = Fire

QUESTION HINTS

When the questions contained in the main program are used up you can use new questions from the "Uniload™ Question Pack" on tape/disk. Follow the screen instructions for loading a new block of questions.

As you play, note the tape counter number at the start of each block, for future use.

If "Loading Error" appears on your screen rewind the "Uniload™ Question Pack" to the start of the block and press "Play".

SPECIAL FEATURE

One feature of the computer game that does not appear in the board game is the Score Chart. Before throwing a dart you can return to the option menu and by choosing "Score Chart" you can find out how you are doing. Are you answering more questions than your friend? Is he or she better at sport questions than you? All this is worked out and shown to you by the computer.

When it gets to the point that one of the players has arrived at the centre hub you can, by pressing the option key, see their analysis chart and pick their worst subject for them to answer!

But don't forget that they can do the same to you!

ONE PLAYER MODE

If you enter only one name into the list at the beginning you are automatically in the one player mode. You must answer the questions as quickly as you can (no cheating now, TP will be watching you!) and try to complete the game. The computer will time you and keep a record of your answers. At the end you will be given a score based on your performance.

We have left it up to you whether or not you are entirely truthful while playing the game but remember, cheats never prosper!!!!

If you have any problems with any of the games, please call our Helpline on +44 (0) 81-780 2224.

DEUTSCH

Einleitung

Die Computerversion von Trivial Pursuit ist eine getreue Wiedergabe des ursprünglichen Brettspiels mit vielen zusätzlichen Ausschmückungen und Besonderheiten, um den Reiz noch zu erhöhen. Die Spielregeln von Trivial Pursuit werden im folgenden für diejenigen, die dieses Spiel noch nicht kennen, erläutert. Ausserdem folgt eine Bedienungsanleitung des Computers, welche besonders für geübte Trivial Pursuit-Spieler sehr wichtig ist. Auf jeden Fall haben wir versucht, das Spiel so benutzerfreundlich wie möglich und ohne weitere Erläuterung verständlich zu gestalten. Sie bräuchten sich also im Prinzip nur an die Ladeanleitung am Ende dieser Anweisung zu halten und schon wird Trivial Pursuit auf Ihrem Bildschirm zum Leben erweckt.

Ziel des Spiels

Der Gewinner ist der/diejenige, der/die zuerst den Mittelpunkt erreicht und eine Frage, die ein anderer Spieler aus einer beliebigen Kategorie gewählt hat, richtig beantwortet. Allerdings müssen Sie vorher die Stützpunkte aller sechs Kategorien erreichen und die jeweilige Frage richtig beantworten.

Wie man Trivial Pursuit spielt

Mit der Reihenfolge, in der Sie die Namen der Spieler am Anfang des Spieles eingeben, bestimmen Sie auch die Spielfolge. Die Spieler "werfen einen Pfeil" (dies ersetzt das Würfeln) und treffen eine willkürliche Zahl. Dann setzen sie ihren Stein vom Mittelpunkt ausgehend auf eins der aufleuchtenden Felder. (Sie werden bemerken, daß die Fragekategorien unten in verschiedenen Farben ausgegeben sind, die den Farben der Felder entsprechen und somit die Wahl aus den aufleuchtenden Feldern erleichtern.) Wird ein Stein auf ein aufleuchtendes Feld gesetzt, so muß der Spieler eine Frage aus dieser Kategorie beantworten.

Beantwortet der Spieler die Frage richtig, so darf er weiterspielen. Wird eine Frage falsch beantwortet, so kommt der nächste Spieler, der auf der Liste aufgeführt ist, an die Reihe.

Wenn der Spieler sich auf einem der als Fragekategorien farblich gekennzeichneten Felder befindet und die Frage richtig beantwortet hat, so erhält er einen "Keil" als Belohnung, der in den "Stein" des Spielers eingesetzt wird. Wenn ein Spieler auf einem der grauen "noch einmal werfen" Felder landet, so ist ihm ein weiterer Wurf gestattet.

Wenn ein Stein auf dem Mittelpunkt des Spielers landet, bevor er vollständig mit "Keilen" gefüllt ist, so darf der Spieler selbst eine Fragekategorie wählen. Dies wird mit dem Joystick gemacht, der bewegt wird, bis unten die gewünschte Kategorie aufleuchtet. Sobald ein Spieler seinen Stein mit allen sechs Keilen gefüllt hat, macht er sich auf den Weg zum Mittelpunkt des Spielfeldes. Sie müssen direkt auf dem Mittelpunkt landen. Einmal dort angekommen, muß der Spieler eine Frage seiner Wahl richtig beantworten, damit hat er dann gewonnen.

Spieleinfang

Als erstes müssen Sie die Namen der Spieler eintippen; Sie können 1 - 6 Spieler haben. Dann die ENTER/RETURN-Taste drücken; **ohne** einen Namen eingegeben zu haben, und "Neues Spiel" wird im Menü aufleuchten. An diesem Punkt haben Sie mehrere Spielmöglichkeiten. Sie können die soeben eingeführten Namen korrigieren (falls Sie einen Fehler gemacht haben oder noch jemand mitspielen möchte bzw. auf einmal keine Lust mehr zum Spielen hat usw.), die Zeit, die den Spielern zum Beantworten der Fragen zusteht, festlegen (zwischen 5 Sekunden und 9 Minuten) oder entscheiden, ob TP (das Männchen), das als Quizmaster fungiert) an dem Spiel teilnimmt oder nicht. Soundeffekte können an- und abgeschaltet werden (dieses beeinflusst die Musikfragen nicht). Sie können automatische einen Block neuer Fragen laden und, was am wichtigsten ist, Sie können auf der Punkttabelle nachschauen, wie gut bzw. schlecht Ihre Mitspieler sind.

Wenn Sie alle oben genannten Möglichkeiten festgelegt haben, so lassen Sie einfach "Neues Spiel" auf dem Menü aufleuchten und drücken auf die Feuertaste, um das Spiel zu beginnen. Jetzt befinden Sie sich auf dem Brett, wo TP (falls er wach ist) Sie schon erwartet. Von jetzt an sind alle Spielzüge mit Joystick oder Tastatur vorzunehmen. Um weiterzuspielen, brauchen Sie jeweils nur auf die Feuertaste zu drücken. Während des Spiels müssen Sie mehrmals eine Wahl treffen. Bewegen Sie einfach den Joystick oder die Cursortaste in die gewünschte Richtung und drücken Sie auf die Feuertaste, wenn Sie weiterspielen möchten.

Und nicht vergessen: Sollte es einmal so aussehen, als ob nichts mehr geht, einfach auf die Feuertaste drücken und Sie gelangen zum nächsten Spielstadium.

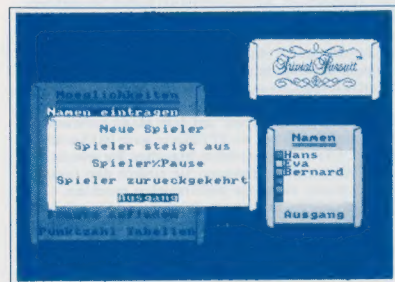
Fragen

Wenn "TP" Ihnen eine Text-, Musik- oder Zwischenfrage stellt, so brauchen Sie die Antwort nicht einzutippen. Sagen Sie die Antwort einfach und drücken Sie auf die Feuertaste, um zu sehen, ob sie richtig war. Genau wie bei dem Brettspiel entscheiden auch hier die Mitspieler, ob die Antwort "in etwa" richtig ist.

Hauptmenü



Spieler Menü



Sie haben folgende Eingabemöglichkeiten:

Namen eingeben

Wählen Sie diesen Punkt, so erscheint ein anderes Menü auf dem Schirm (siehe unten)

Weiterspielen

Sollten Sie aus irgendeinem Grunde das Spiel unterbrochen haben, so wird Ihnen hier ermöglicht, dort weiterzumachen, wo Sie aufgehört hatten

Spiel anfangen

Ein neues Spiel anfangen (in dem daraufhin erscheinenden Menü haben Sie die Möglichkeit, diese Wahl zu widerrufen, sollte dies erforderlich sein)

Zeitmesser

Hier können Sie die Zeit, die zum Beantworten der Fragen zur Verfügung stehen soll, einstellen (von 5 Sekunden bis 9 Minuten): Stellen Sie den Zeitmesser ab, so haben Sie unbegrenzt viel Zeit zum Beantworten der Fragen

TP ist wach/schlüft

Finden Sie, daß TP eigentlich schon lange ins Bett gehört? Nutzen Sie diese Möglichkeit, um ihn loszuwerden

Soundeffekte an/aus

Sehr nützlich beim Spiel zu mitternächtlicher Stunde (Musikfragen werden hiervon nicht beeinflusst)

Fragen laden

Haben Sie alle im Speicher vorhandenen Fragen schon einmal beantwortet, so können Sie hier neue Fragen laden.

Dazu müssen Sie die Spielkassette starten

Punkttabelle

Um herauszufinden, wie gut Sie und Ihre Freunde eigentlich sind!

Ist einer zu spät gekommen und möchte noch mitspielen? Indem Sie - NEUER SPIELER - wählen, können Sie seinen Namen noch der Spielerliste hinzufügen.

Spieler ausschneiden

Muß Papa heute früher zur Arbeit und kann daher nicht länger mitspielen? Mit dieser Wahlmöglichkeit können Sie ihn ausschneiden lassen

Spieler macht Pause

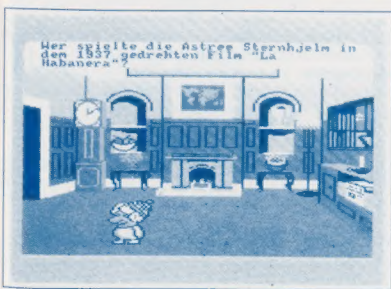
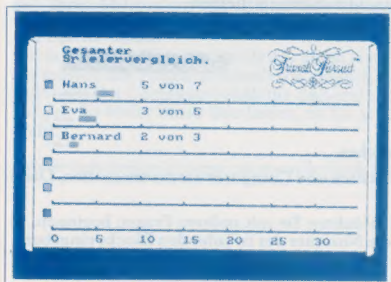
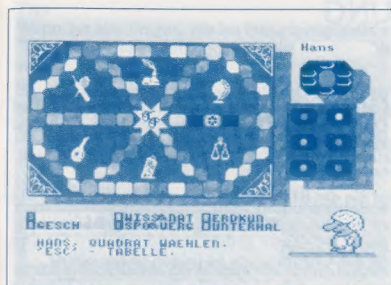
Wenn Mama sich erst einmal eine Tasse Kaffee machen möchte oder einer der Spieler sich erst mal von der Aufregung des Spiels erholen möchte, dann müssen Sie diesen Menüteil wählen

Spieler wieder da

Mama hat ihren Kaffee und kann daher weiterspielen

Abgang

Sie verlassen dieses Menü.



Das Spielbrett

Oben rechts auf dem Bildschirm befindet sich eine Vergrößerung des Steins des Spielers, der gerade an der Reihe ist. Die bisher gewonnenen "Keile" sind deutlich zu sehen. Der eigentliche Stein auf dem Brett ist wesentlich kleiner und dient hauptsächlich dazu, Ihnen zu zeigen, wo Sie sich gerade befinden. Es wird jeweils nur der Stein des Spielers, der gerade an der Reihe ist, gezeigt.

Der Mittelpunkt des Bretts, das "Wagenrad", ist natürlich das Endziel aller Spieler. Rechts auf dem Bildschirm befindet sich eine graphische Übersicht. Anhand der Farbkodierungen können Sie sehen, wie weit Ihre Mitspieler schon sind (die Farben der Keile entsprechen den Farben, in denen die Namen der Mitspieler geschrieben sind).

Unten rechts auf dem Bildschirm befindet sich TP, der Star der Show!

Auf dem Brett können Sie auch deutlich die Felder sehen, deren Farben den verschiedenen unten auf dem Bildschirm aufgeführten Fragekategorien entsprechen. Wenn Ihr Stein sich auf einem solchen Feld befindet und Sie beantworten die Frage richtig, so erhalten Sie einen "Keil" in derselben Farbe wie das Feld.

Auf der Punkttabelle können Sie den jeweiligen Spielstand ablesen. Die Spieler wurden mit den ihnen zugeordneten Spielfarben namentlich aufgeführt.

Weiterhin sehen Sie eine graphische Darstellung der richtig bzw. falsch beantworteten Fragen: grün für richtig und rot für falsch. Die Zahlen über dem rot/grünen Balken geben an, wieviele Fragen der Spieler richtig und wieviele er falsch beantwortet hat.

Wenn Sie eine Frage beantworten müssen, so erscheint ein anderes Bild auf dem Schirm. In der Mitte befindet sich eine "Leinwand" zur Darstellung von graphischen Fragen. Die Uhr links gibt an, wie lange Sie schon spielen. An der Länge der Kerze können Sie ablesen, wie lange Ihnen noch zum Beantworten der Frage bleibt (das gilt natürlich nur, wenn Sie vorher eine Zeitgrenze zum Beantworten eingegeben haben - siehe auch "Zeitmesser im Hauptmenü").

In der Mitte des Schirms befindet sich eine Sprechblase mit der Frage.

LADEANLEITUNG

Kassettenversion:

In Ihrer Packung finden Sie eine Trivial Pursuit-Kassette, die auf der einen Seite mit "Genus™ Edition" und auf der anderen mit "UniLOAD Question Pack" bezeichnet wird. Die A-Seite ist das Hauptprogramm, während man mit UniLOAD weitere Fragenblöcke nachladen kann." (hierzu befinden sich nur Fragen).

Spulen Sie die "Genus™ Edition" Cassette zum Anfang zurück und

Commodore 64K: halten Sie die SHIFT-Taste gedrückt, während Sie die RUN/STOP-Taste drücken; dann die Kassette starten

Commodore 128K: schalten Sie den Comptuer aus, halten Sie die "C=" -Taste gedrückt und schalten Sie den Computer wieder an. Dann der Ladeanleitung des Commodore 64 folgen (siehe oben)

Die Fragenkassette enthält mehrere Fragenblöcke, die Sie laden müssen, sobald Sie alle Fragen eines Blockes erschöpft haben. Folgen Sie einfach den Anleitungen, die auf dem Bildschirm erscheinen.

Disk Version

Diskette ins Laufwerk einlegen und Laufwerk schließen.

Commodore 64K: Tippen Sie LOAD "*",8,1 dann RETURN drücken

Commodore 128K: Computer ausschalten, "C=" -Taste gedrückt halten und Computer wieder anschalten. Dann C64- Anleitung folgen (siehe oben)

Sie laden hierbei auch automatisch den ersten Block mit Fragen. Möchten Sie mit anderen Fragen beginnen, so müssen Sie "Fragen laden" im Hauptmenü anwählen und dann die Nummer des zu ladenden Blocks eingeben.

Für Leute ohne Joystick:

F1-Taste = nach oben

F7-Taste = nach unten

linke Bretthälfte = links

rechte Bretthälfte = rechts

plus Cursortasten des C 128 in der 64 er Mode

Leertaste = Feuer

Tips

Wenn Sie alle Fragen, die im Hauptprogramm enthalten sind, beantwortet haben, so können Sie neue Fragen von "Uniload Question Pack" auf Kassette oder Disk einladen. Folgen Sie dabei den Anleitungen, die auf dem Bildschirm erscheinen.

Beachten Sie während des Spiels den Zähler auf Ihrem Recorder und notieren Sie sich die Zahl, bei der ein neuer Block Fragen beginnt, dies kann für die Zukunft sehr wichtig sein.

Falls "Ladefehler" auf dem Bildschirm erscheint, müssen Sie "Uniload TM Question Pack" zum Anfang des gewünschten Blocks zurückspulen und dann die "PLAY"-Taste drücken.

Besonderheiten

Eine der Besonderheiten des Computerspiels ist die Punktetabelle, die es bei dem ursprünglichen Brettspiel nicht gibt. So können Sie mit einem Tastendruck herausfinden, ob Sie gerade gewinnen oder verlieren.

Wenn einer Ihrer Mitspieler den Mittelpunkt des Feldes erreicht, so haben Sie die Möglichkeit, mit einem Tastendruck eine Analyse der bisher von Ihrem Gegenspieler beantworteten Fragen zu erstellen und ihn dann eine Frage aus der Kategorie beantworten zu lassen, in der er bis jetzt am schlechtesten abgeschnitten hat. Aber passen Sie auf, Ihren Mitspielern stehen natürlich dieselben Mittel zur Verfügung!

Ein Spieler-Modus

Wenn Sie am Anfang des Spiels nur einen Namen eingeben, so befinden Sie sich automatisch in obigem Modus. Sie müssen alle Fragen so schnell wie möglich beantworten, um das Spiel zu beenden. (Schummeln geht nicht, TP paßt auf!) Der Computer behält die Zeit und Ihre Antworten und erteilt Ihnen am Ende Punkte für Ihre Anstrengungen. Es bleibt Ihnen überlassen, ob Sie schummeln oder nicht, aber vergessen Sie nie: Unrecht Gut gedeiht nicht!

Falls Sie irgendwelche Probleme mit einem der Spiele haben, rufen Sie doch bitte unsere Telefonhilfe Nummer +44 (0)81-780 2224.

INTRODUCTION

La version de TRIVIAL PURSUIT pour micro-ordinateur est une reproduction fidèle du jeu de société classique, mais avec de nombreuses améliorations afin de le rendre plus attractif. Pour ceux qui n'ont jamais joué au jeu de société classique, les règles de TRIVIAL PURSUIT se trouvent ci-dessous, suivies d'explications sur le déroulement du jeu pour micro-ordinateur. Cette dernière partie est la plus importante pour vous si vous savez déjà jouer à TRIVIAL PURSUIT. De toutes façons, le logiciel a été conçu pour être aussi agréable et facile à comprendre que possible. Alors, suivez les instructions pour le chargement du jeu (page 5), et préparez vous à avoir le souffle coupé par une TRIVIAL PURSUIT sur l'écran de votre ordinateur personnel.

LE BUT DU JEU :

Le gagnant est celui qui retourne le premier au centre du jeu et répond correctement à une question d'une catégorie choisie par les joueurs. Avant de tenter de répondre à une question gagnante, le joueur doit passer par des cases de chacune des six catégories et répondre alors correctement à une question.

COMMENT JOUER A TRIVIAL PURSUIT :

L'ordre de jeu est déterminé par l'ordre alphabétique des noms, inscrits sur une liste avant de commencer à jouer.

Les joueurs "lancent la fléchette" afin de choisir un numéro au hasard (ceci remplace le dé), et, en partant de la case centrale, ils déplacent leur jeton jusqu'à n'importe quelle case allumée sur le tableau de jeu. Vous remarquerez que les cases par catégories de sujet sont allumées avec des codes-couleur correspondant à chaque type de sujet, ceci afin de vous permettre de mieux choisir vos séries préférées. Quand un jeton arrive sur une case, une question de la catégorie de cette case est alors posée.

Si le joueur répond correctement, il a droit à un autre tour. Si la réponse est fautive, la personne suivante sur la liste prend son tour. Quand un joueur tombe sur une case (au bout d'un rayon) d'une certaine catégorie et répond correctement, il reçoit une pastille de la couleur de cette série, qui ira s'afficher dans le camembert en haut à droite.

Si le joueur arrive sur une case grise "jeter à nouveau", un autre tour lui est accordé. Si un joueur amène son jeton sur la rosace du milieu avant d'avoir couvert le camembert de pastilles, alors il peut choisir n'importe quelle catégorie de question. On peut y arriver en bougeant le joystick, et les sujets en dessous du tableau s'allument alors. Une fois qu'un joueur a le camembert rempli de six pastilles, il avance alors jusqu'à la rosace, et doit réussir à amener son jeton exactement sur celle-ci. A ce moment-là, les autres joueurs choisissent une catégorie de questions à laquelle répondre. Pour gagner, il faut répondre correctement à cette question.

DEBUT DU JEU :

La première chose à faire est d'inscrire le nom des joueurs. Il peut y avoir 1 à 6 joueurs. Puis appuyer sur ENTER/RUN sans entrer de nom, et le curseur se déplacera jusqu'à "Nouveau Jeu" sur le menu. A ce moment là, vous disposez d'un certain nombre d'options. Vous pouvez entrer des noms (si vous avez fait un erreur, ou si quelqu'un vous rejoint, part, ou souhaite continuer à jouer), fixer une limite de temps pour répondre aux questions (entre 5 secondes et 9 minutes), et décider si vous allez ou non faire participer "TP" au jeu (le petit bonhomme qui est le Maître du Jeu). On peut aussi introduire des effets sonores (ce qui ne changera en rien la musique des questions). Vous pouvez charger automatiquement un nouveau groupe de questions, et ce qui est important, contrôler le nombre de points de chaque joueur sur le tableau des performances. Cette option peut être sélectionnée en déplaçant le curseur vers le haut ou vers le bas, puis en appuyant sur la touche : FIRE. Pour plus de détails sur ces options, voir les tableaux pages 3 et 4.

Une fois que votre choix d'options est fait, positionnez simplement le curseur sur le choix "Nouveau Jeu" au menu, et appuyez sur "FIRE" pour entrer dans le jeu.

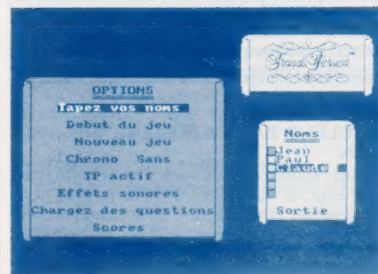
Vous vous retrouverez sur l'écran avec TP (s'il est réveillé) en train de vous attendre. Dorénavant le joystick et les touches permettent de contrôler les mouvements vers l'avant tout au long du jeu. Pour avancer vous devez tout simplement appuyer sur la touche correspondante. A différents moments au cours du jeu, on vous demandera de faire des choix. Il suffit alors de déplacer le joystick, d'appuyer sur les touches dans la direction désirée et d'appuyer sur "FIRE" pour continuer.

RAPPEL : Si il semble que rien ne se passe, appuyez simplement sur le bouton pour passer à l'étape suivante.

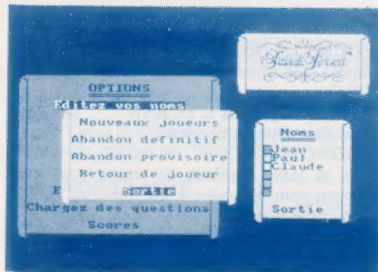
QUESTIONS :

Que "TIP" vous pose une question avec un texte, une musique ou un dessin, il ne sert à rien de taper la réponse. Simplement prononcez celle-ci à haute voix et appuyer sur la touche "FIRE" pour voir si elle est correcte. Tout comme dans le jeu de société classique, c'est aux joueurs de décider si la réponse est assez proche de la solution.

PRINCIPAL MENU SUR L'ECRAN



MENU DU JOUEUR SUR L'ECRAN



ENTRER DES NOMS

Cette option fait apparaître un sous-menu (voir-ci dessous)

POUR SUIVRE LE JEU

Si vous avez interrompu le jeu pour une raison ou pour une autre, cette option vous donne la possibilité de reprendre là où vous vous étiez arrêté.

COMMENCER LE JEU

Commencez le jeu par le début (un sous-menu vous permet d'annuler cette option si vous changez d'avis).

LE CHRONOMETRE

Il établit combien de temps vous avez pour répondre à une question. Cela peut aller de 5 secondes à 9 minutes. Si vous ne le mettez pas en marche, vous pouvez avoir autant de temps que vous le souhaitez.

TP EST REVEILLE/ENDORMI

Voudriez-vous voir "TP" dormir à poings fermés ? Alors profitez de cette option pour l'envoyer au lit !

FOND SONORE : MARCHE/ARRET

Pour jouer tard dans la nuit (ceci ne change en rien la musique des questions).

CHARGER DES QUESTIONS

Utilisez cette option quand vous avez épuisé toutes les questions en mémoire, afin de vous donner plus d'énigmes à résoudre. Il vous faudra alors mettre en marche la cassette.

TABLEAU DES POINTS

Découvrez comment vous et vos amis se débrouillent !

NOUVEAU JOUEUR

Un joueur est-il arrivé en retard, ou a-t-il envie de vous rejoindre ? Vous pouvez facilement le faire entrer dans le jeu en utilisant cette option.

UN JOUEUR S'EN VA

Si Papa doit être de bonne heure à son travail et doit quitter le jeu, vous pouvez lui permettre de partir grâce à cette option.

LA PAUSE DU JOUEUR

Utilisez la si Maman veut offrir du café, ou si votre ami ne peut plus supporter la tension du jeu et veut se reposer un instant.

LES JOUEURS REVIENNENT

Après la pause, les joueurs reprennent le jeu.

SORTIE

Elle permet de quitter le menu.

LE TABLEAU

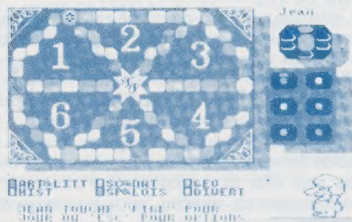
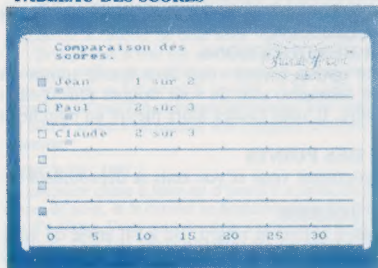


TABLEAU DES SCORES



L'ECRAN DES QUESTIONS



PRESENTATION DES PASTILLES GAGNANTES

A chaque fois qu'un joueur aura effectué un tour complet, ici apparaîtra le nombre de pastilles qu'il a gagnées.

LES JETONS

Ils indiquent la position du joueur sur le tableau. Seul le jeton, alors utilisé par le joueur, apparaît.

LA ROSACE

Le but de chaque joueur !

LE TABLEAU DES PERFORMANCES

Vous pouvez voir comment chacun s'en sort d'après ce tableau. Les couleurs correspondent aux noms sur la liste.

T.P.

La vedette du spectacle !

CASE DE COULEUR PAR CATEGORIE

DE QUESTION

Trouvez la bonne réponse à la question quand votre jeton est sur l'une d'elles, et vous obtiendrez la pastille de la couleur correspondant à la catégorie de la question.

NOM DU JOUEUR

PRESENTATION GRAPHIQUE DES REPONSES

L'endroit en vert montre le nombre de réponses correctes. L'endroit en rouge montre le nombre de réponses fausses.

NOMBRE DE POINTS

Ceci montre à combien de questions vous avez encore droit par rapport au nombre de questions qui vous ont été posées. (Par exemple Nick a 3 questions sur 4 de correctes).

FENETRE POUR LES QUESTIONS

Elle vous propose des questions et des messages utiles. (sauf pour CBM).

QUESTION GRAPHIQUE A L'ECRAN

Depuis combien de temps jouez-vous ?

BOUGIE-CHRONOMETRE

Montre d'après sa taille combien de temps vous avez encore devant vous pour répondre à une question. (Sélectionnez l'option correspondante sur le menu à l'écran.

BULLE POUR LES QUESTIONS SUR

COMMODORE

Toutes les images proviennent de la version COMMODORE 64.

INSTRUCTIONS POUR LE CHARGEMENT

VERSION SUR CASSETTE

A l'intérieur de votre boîte vous trouverez une cassette Trivial Pursuit avec une face "Genus™ Edition" et sur l'autre "UniLODE Question Pack" (qui ne comprend que des questions).

Introduisez la cassette reboînée "Genus™ Edition" dans votre lecteur de cassettes, et suivez les instructions ci-dessous sur votre ordinateur personnel.

Commodore 64K

- Appuyez sur la touche SHIFT puis sur la touche RUN/STOP, puis mettez en marche la cassette.

Commodore 128K

- Débranchez l'ordinateur, appuyez sur touche " " puis rebranchez l'ordinateur, suivez les instructions de CBM 64 (voir ci-dessus).

Quand le programme est chargé, le jeu contient alors le premier groupe de questions.

La cassette de questions contient un certain nombre de séries de questions, que vous pouvez charger comme désiré à chaque fois qu'un nouveau groupe de questions a été épuisé. Suivez les instructions comme elles apparaissent sur l'écran.

VERSIONS SUR DISQUETTE

Introduisez la disquette dans le lecteur et baissez le volet.

Commodore 64K

- Tapez LOAD " ", 8,1 appuyez sur RETURN.

Commodore 128K

- Débranchez l'ordinateur, appuyez sur la touche "C=", puis rebranchez l'ordinateur. Suivez les instructions de CBM 64 comme ci-dessus.

Une fois la disquette chargée, les versions Commodore comprendront une première série de questions. Si vous souhaitez commencer avec l'un des autres groupes de questions, sélectionnez l'option "Chargement des Questions" sur le menu principal, et le numéro de la série désirée vous sera alors demandé.

POUR CEUX QUI N'ONT PAS DE JOYSTICK

Commodore 64/128K

- Touche F1 = vers le haut
Touche F7 = vers le bas
Moitié gauche du tableau = à gauche.
Moitié droite du tableau = à droite.
Plus les touches curseur pour les Commodore 128 en mode 64.
Barre Espace = Fire.

QUELQUES INDICATIONS SUR LES QUESTIONS

Quand les questions contenues dans le programme principal sont épuisées, vous pouvez trouver de nouvelles questions dans "Uniload™ Question Pack" sur cassette ou sur disquette. Suivez les instructions sur l'écran pour charger une nouvelle série de questions.

Au fur et à mesure que vous jouez, notez le chiffre au compteur, au début de chaque série de questions, pour une prochaine utilisation.

Si "Erreur de Chargement" apparaît sur votre écran, reboînez "Uniload™ Question Pack" jusqu'au début de la série de questions et appuyez sur "Play".

UNE PARTICULARITE

Une caractéristique du jeu pour micro-ordinateurs qui n'apparaît pas dans le jeu de société est le tableau des scores. Avant d'envoyer une fléchette, vous pouvez revenir au menu des options, et en sélectionnant "Tableau de score", vous pouvez connaître la façon dont vous vous débrouillez. Est-ce que vous répondez à plus de questions que votre ami ? Est-il ou est-elle meilleur(e) pour les questions sportives que vous ? Tout cela est suivi de près et exposé par l'ordinateur.

Quand on en arrive au point où l'un des joueurs atteint la rosace, vous pouvez, en appuyant sur la touche correspondant à l'option, découvrir le tableau analysant le score, et choisir alors le genre de questions auquel il lui est le plus difficile de répondre !

Mais n'oubliez pas que vos amis peuvent vous en faire autant !

POUR JOUER EN SOLITAIRE

Si vous entrez seulement un nom dans la liste au début, vous jouez alors automatiquement en solitaire. Vous devrez répondre aux questions aussi vite que vous pourrez (pas de tricherie, TP vous surveille !) et essayer de finir le jeu. L'ordinateur vous chronomètre et garde un enregistrement de vos réponses. A la fin, vous obtiendrez un certain nombre de points en fonction de votre performance.

A vous de voir si vous êtes ou non honnête, mais souvenez-vous tricher n'a jamais réussi à personne!!!

LES PROCHAINES EDITIONS DE TRIVIAL PURSUIT

Nous espérons que ce jeu vous tiendra en haleine pendant des heures.

Si vous désirez d'autres séries de questions, n'hésitez pas à nous téléphoner à Domark qui aura alors le plaisir de vous les fournir.

Si vous avez des problèmes avec l'un quelconque des jeux, veuillez appeler notre ligne d'assistance au +44 (0)81-780 2224.

ITALIANO

INTRODUZIONE

La versione per computer del gioco Trivial Pursuit è una riproduzione fedele del gioco di società originale, ma con alcune caratteristiche in più che lo rendono ancora più divertente. Qui sotto vengono illustrate le regole di Trivial Pursuit per coloro che non conoscevano il gioco di società, seguite da una spiegazione sul modo in cui funziona il gioco per computer. Chiamatene, se già conoscete Trivial Pursuit, solo la seconda sezione è importante per voi. In ogni caso, il programma è stato studiato per essere quanto più accessibile è possibile, e si spiega da sé. Seguite quindi le istruzioni di caricamento a pagina 5 e preparatevi ad accogliere Trivial Pursuit sul vostro computer.

OBIETTIVO DEL GIOCO

Il vincitore è il giocatore che ritorna per primo al fulcro centrale e che risponde correttamente ad una domanda in una categoria scelta dagli altri giocatori. Prima di dare una risposta vincente, un giocatore deve approdare in tutti e sei i quartieri generali corrispondenti a sei categorie, e rispondere correttamente ad una domanda.

COME GIOCARE A TRIVIAL PURSUIT

L'ordine di gioco viene determinato dall'ordine dei nomi introdotti tramite la tastiera prima dell'inizio del gioco.

I giocatori "lanciano il dardo" per scegliere un numero a caso (ciò sostituisce il dado) e partendo dal fulcro centrale spostano il loro contrassegno negli spazi messi in evidenza sul cartellone. (Noterete che le categorie per argomento che seguono sono messe in risalto in conformità al codice dei colori per aiutarvi a scegliere il quadratino preferito). Quando il contrassegno approda su un quadratino, al giocatore viene posta una domanda in quella particolare categoria.

Se il giocatore risponde correttamente alla domanda, il suo turno continua. Se la risposta è errata il turno passa alla persona successiva nella lista.

Quando un giocatore è nel quartier generale di una categoria e risponde correttamente alla domanda, gli viene assegnato il "cuneo" del punteggio del colore appropriato, che viene immesso nel "contrassegno" di gioco.

Se il giocatore approda su uno degli spazi grigi con la scritta "rilancia", viene concesso un nuovo lancio.

Se un contrassegno approda sul fulcro centrale prima di essere pieno di cunei, il giocatore può scegliere una domanda appartenente ad una qualunque delle categorie. Ciò viene fatto spostando il joystick e mettendo in evidenza gli argomenti che appaiono in basso.

Se il giocatore ha il proprio contrassegno riempito dai sei cunei, egli può avviarsi verso il fulcro centrale, e dovrà approdare esattamente sopra il fulcro. Una volta arrivato, gli altri giocatori sceglieranno la categoria per la domanda da sottoporgli, e per vincere, il giocatore dovrà rispondere correttamente a tale domanda.

INIZIO DEL GIOCO

La prima cosa da fare è battere sulla tastiera il nome di ciascun giocatore, e potete avere da 1 a 6 giocatori. Ora premete ENTER/RETURN senza battere un nome e la "messa in evidenza" si sposterà sul menu "Nuovo Gioco". A questo punto avete un serie di opzioni. Potete correggere i nomi (se avete fatto un errore, se sopraggiunge un nuovo giocatore o un giocatore se ne va o ancora se un altro vuole riprendere a giocare), stabilire un limite di tempo per rispondere alle domande (da 5 secondi a 9 minuti), e decidere se includere o meno nel gioco "TP" (l'ometto Maestro delle Domande). Gli effetti sonori possono essere attivati o disattivati, (ciò non provocherà alcuna interferenza con le domande sulla musica), potete caricare automaticamente un nuovo blocco di domande e, cosa molto importante, controllare i risultati di ciascun giocatore sullo schermo dei risultati. Tali opzioni possono essere selezionate facendo scorrere la barra della messa in evidenza su e giù e quindi premendo il bottone di tiro. Per ulteriori dettagli su queste opzioni vedere i diagrammi alle pagine 3 e 4.

Una volta decisa l'opzione di scegliere, mettete in evidenza il "Nuovo Gioco" sul menu e premete il bottone di tiro per cominciare a giocare.

Vi troverete sullo schermo del tabellone dove TP (se è sveglio) vi aspetta. Da adesso in poi gli spostamenti durante il gioco sono controllati dal joystick o dai tasti. Per andare avanti dovrete semplicemente premere il bottone. In vari punti del gioco vi viene chiesto di fare delle scelte. Premete semplicemente il joystick oppure premete i tasti nella direzione voluta e premete il bottone di tiro per continuare.

RICORDARE: se non succede nulla premete semplicemente il bottone di tiro per passare allo stadio successivo.

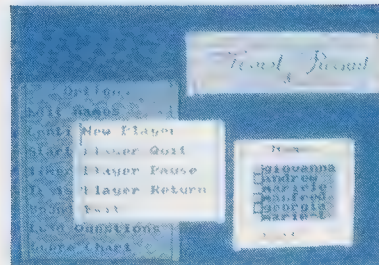
DOMANDE

Non vi è alcun bisogno di battere sulla tastiera le risposte alle domande di "TP", che si trattino di domande di musica o di grafica. Basta dire forte la risposta e premere il bottone di tiro per vedere se avete indovinato. Proprio come nel gioco di società, tocca a tutti i giocatori decidere se la risposta è accettabile.

SCHERMO DEL MENÙ PRINCIPALE



SCHERMO MENÙ GIOCATORI



BATTI I NOMI

Questa scelta richiama un sottomenù (ved. sotto).

CONTINUA IL GIOCO

Se avete interrotto il gioco per una ragione qualunque questa scelta vi permette di riprendere dal punto in cui lo avete lasciato.

INIZIO GIOCO

Inizia il gioco dall'inizio (un sottomenù vi dà l'opzione di cancellare l'opzione se cambiate idea).

CRONOMETRO

Questo stabilisce il tempo che avete a disposizione per rispondere ad una domanda. Il tempo può variare da 5 secondi a 9 minuti. Se lo desiderate può anche avere un tempo indeterminato!

TP È SVEGLIO/DORME

Desiderate dare a TP la possibilità di fare un sonno ristoratore? Usate questa opzione per mandarlo a letto!

SUONO ATTIVATO/DISATTIVATO

Per giocare di sera tardi (questa opzione non interferisce con le domande sulla musica).

CARICA DOMANDE

Usate questa opzione quando avete esaurito le domande in memoria per ottenere altri puzzle. Vi verrà chiesto di avviare il nastro.

TABELLA DEI PUNTI

Scoprite come vanno le cose per voi e per i vostri amici!

NUOVO GIOCATORE

Qualcuno è arrivato tardi e vuole partecipare al gioco? Potete facilmente farlo entrare in gioco usando questa opzione.

UN GIOCATORE ESCE

Se papà deve andare a lavorare e quindi deve uscire dal gioco potete farlo uscire con questa opzione.

PAUSA DEL GIOCATORE

Usate questa opzione se la mamma vuole preparare una tazza di tè o se il vostro amico è sopraffatto dall'eccitazione e vuole riposarsi per un po'!

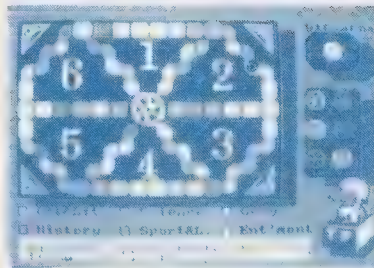
RITORNO DEL GIOCATORE

Fa rientrare nel gioco il giocatore dopo la pausa.

EXIT

Fa uscire dal menù

IL CARTELLONE



LA TABELLA DEI PUNTI



RAPPRESENTAZIONE DEL CONTRASSEGNO DI GIOCO

A ciascun turno dei giocatori mostrerà quali sono i cunei di punteggio vinti dai giocatori.

IL CONTRASSEGNO DI GIOCO

Mostra la posizione del giocatore sul cartellone. Appaiono solamente i contrassegni dei giocatori attuali.

IL FULCRO CENTRALE

Lo scopo verso cui tendono tutti i giocatori!

CARTELLONE DEI PROGRESSI

Potete vedere il progresso di ciascun giocatore dal cartellone. I colori corrispondono ai colori della lista dei nomi.

T.P.

L'attrazione dello show!!

QUARTIER GENERALE DELLE CATEGORIE

Rispondete correttamente alle domande quando il vostro contrassegno si trova su uno di questi ed otterrete il cuneo del colore appropriato.

NOME DEL GIOCATORE

RAPPRESENTAZIONE GRAFICA DELLE RISPOSTE

L'area verde mostra il numero di risposte corrette. L'area rossa mostra le risposte errate.

PUNTEGGIO

Mostra il numero di domande a cui avete risposto correttamente rispetto al numero totale di domande che vi sono state sottoposte, ad esempio Nick ha 3 risposte esatte su 4.

LO SCHERMO DELLE DOMANDE



LA FINESTRA DELLE DOMANDE

Vi fornisce le domande e i messaggi utili (ad eccezione di CBM)

SCHERMO GRAFICO DELLE DOMANDE DA QUANTO TEMPO GIOCATE?

CANDELA DEL TEMPO

La sua lunghezza mostra quanto tempo avete a disposizione per rispondere alla domanda. (Stabilito dall'opzione sullo schermo dei menù).

BOLLA DELLE DOMANDE DEL COMMODORE

Tutte le figure sono prese dalla versione Commodore 64.

ISTRUZIONI DI CARICAMENTO

VERSIONE A CASSETTA

All'interno del vostro pacco troverete una cassetta Trivial Pursuit con un lato contrassegnato con "Genus™ Edition" e l'altro con "UniLODE Question Pack" (questo contiene solo le domande).

Inserire il nastro riavvolto "Genus™ Edition" nel vostro lettore di cassette, e seguite le istruzioni che seguono relative al vostro tipo di computer.

- | | |
|------------------|---|
| Commodore 64K - | Tenere premuto il tasto SHIFT, e premere il tasto RUN/STOP, quindi avviare il nastro. |
| Commodore 128K - | Spegnere il computer, tenere premuto il tasto "C=", quindi riaccendere il computer, e seguire le istruzioni relative al CBM 64, come sopra. |

Il nastro delle domande contiene una serie di blocchi di domande, che caricherete opportunamente ogni volta che ogni nuovo blocco ha esaurito i propri dati. Seguite le istruzioni su schermo mano a mano che appaiono.

VERSIONE SU DISCO

Inserire il disco nell'unità disco e chiudere la porta.

- | | |
|-----------------|---|
| Commodore 64K - | Battere LOAD "*",8,1, e premere RETURN. |
| Commodore 128K | Spegnere il computer, tenere premuto il tasto "C=", quindi riaccendere il computer, e seguire le istruzioni relative al CBM 64, come sopra. |

Al momento del caricamento, la versione per Commodore contiene il primo blocco di domande. Se desiderate iniziare con uno degli altri blocchi di domande, scegliete l'opzione "Carica domande" dal menù principale, e vi sarà chiesto quale numero di blocco desiderate usare.

PER LE VERSIONI PRIVE DI JOYSTICK

- | | |
|---------------------|---|
| Commodore 64/128K - | Tasto F1 = Sù |
| | Tasto F7 = Giù |
| | Metà sinistra del cartellone = Sinistra |
| | Metà destra del cartellone = Destra |
| | Più tasti cursor su 128 |
| | nel modo 64 |
| | Barra spaziatrice = tiro |

SUGGERIMENTI PER LE DOMANDE

Quando vengono esaurite le domande contenute nel programma principale, potete prendere delle domande nuove dal nastro/disco "Uniload™ Question Pack". Seguite le istruzioni su schermo per caricare un nuovo blocco di domande.

Mentre giocate, notate il numero del contatore del nastro all'inizio di ciascun blocco, per un futuro uso.

Se appare "Loading Error" su schermo, riavvolgete "Uniload™ Question Pack" all'inizio del blocco e premete "Play".

CARATTERISTICA SPECIALE

Una caratteristica del gioco per computer che non figurava nel gioco di società è la Tabella dei Punti. Prima di lanciare un dardo potete tornare al menù delle opzioni e scegliendo la "Tabella dei punti" potete seguire i vostri progressi. Avete risposto correttamente a più domande dei vostri amici? Uno dei vostri amici se la cava meglio di voi nelle domande di sport? Tutti questi elementi vengono analizzati e visualizzati dal computer.

Quando un giocatore arriva al fulcro centrale, premendo il tasto delle opzioni, potrete dare un'occhiata alla sua tabella d'analisi e scegliere una domanda nell'argomento in cui è meno preparato!

Ma non dimenticate che gli altri giocatori possono fare altrettanto con voi!

MODO A UN SOLO GIOCATORE

Se introducete un solo nome nella lista iniziale entrerete automaticamente nel modo ad un solo giocatore. Dovrete rispondere alle domande quanto più velocemente vi è possibile (nessun trucco, TP vi tiene sotto controllo) e tentare di portare a termine il gioco. Il computer calcolerà il tempo da voi impiegato e terrà un'archivio delle vostre risposte. Alla fine vi verrà dato un punteggio in base ai vostri risultati.

Lasciamo a vostra discrezione l'essere completamente onesti nel gioco, ma ricordatevi che sull'imbroglione non si costruisce nulla!

Se avete delle difficoltà con uno dei giochi, chiamate la nostra Help-line al numero + 44-(0)81-7802224.

INTRODUCCION

La versión del juego de ordenador de Trivial Pursuit es una reproducción exacta del juego de mesa original, pero metorada para hacerlo aún más divertido. Las reglas del juego se detallan a continuación. El juego ha sido diseñado para ser lo más interesante posible, así que sigue las instrucciones de carga y prepárate para que Trivial Pursuit cobre vida en tu ordenador.

OBJETIVO DEL JUEGO

El primer jugador que alcance el cubo central y conteste correctamente a una pregunta cuyo tema elegirán el resto de los jugadores, será el ganador. Antes de probar suerte con la pregunta final, el jugador debe haber conseguido las seis cuñas de diferente color.

COMO GANAR

El orden del juego se determina por el orden en el que se han escrito los nombres antes de comenzar el juego. Los jugadores tiran el dado, para elegir un número al azar (reemplazando el uso de los dados) y comenzando desde el cubo central, mueven su ficha hacia las casillas alineadas en el tablero. El tema de la pregunta vendría determinado por el color de la casilla en la que se caiga. Cuando cae la ficha en una casilla de color gris se tira otra vez.

Si la ficha cae en el cubo central antes de haber conseguido todas las cuñas, el jugador puede elegir el tema de la pregunta. Esto se hace moviendo el joystick hasta iluminar el tema escogido.

Una vez que el jugador haya conseguido las seis cuñas de colores deberá ir hacia el cubo central. Una vez que caiga en el mismo, los demás jugadores elegirán el tema de la pregunta, y si el jugador contesta correctamente, gana la partida.

COMO INICIAR EL JUEGO

En primer lugar, se debe escribir el nombre de los jugadores, con un máximo de 6. A continuación pulsa ENTER/RETURN sin introducir un nombre y se iluminará en el menú "NUEVO JUEGO". En este punto, dispones de varias opciones, puedes reconfigurar los nombres (si te has equivocado, alguien abandona o llega alguien más), establecer un límite de tiempo para contestar las preguntas (entre 5 segundos y 9 minutos) y decidir si incluyes en el juego a TP (el hombreito que dirige las preguntas). Puedes conectar o desconectar el sonido (esto no afectará a las preguntas musicales), puedes cargar automáticamente un nuevo bloque de preguntas y comprobar en el marcador como va cada jugador. Todas estas opciones se pueden elegir iluminando la opción y pulsando el disparador. Estas opciones vienen más detalladas en los diagramas de las páginas 3 y 4.

Una vez elegidas todas las opciones, simplemente vete a la opción de Juego Nuevo - (New Game), en el menú y pulsa el disparador.

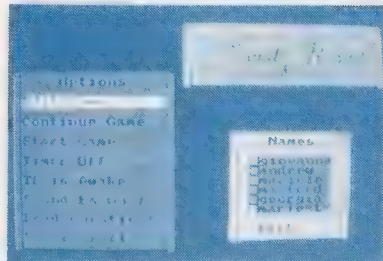
Te encontrarás en la pantalla del tablero con TP (si está despierto). A partir de este momento, el movimiento hacia delante del juego se controla por medio del joystick o las teclas. Para seguir adelante en el juego, solo tienes que pulsar el botón. En varios momentos del juego tendrás que elegir entre varias opciones. Solo tienes que mover el joystick o pulsar las teclas en la dirección apropiada y pulsar el disparador para seguir.

Recuerde: Si parece que no pasa nada pulsa el disparador y pase a la siguiente fase.

PREGUNTAS

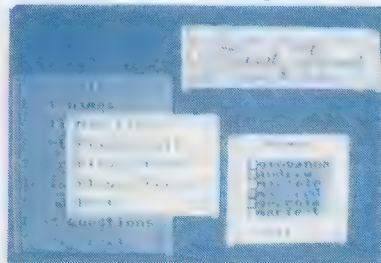
Cuando "TP" te hace una pregunta de texto, música o gráfico no necesitas teclear la respuesta, simplemente di la respuesta en alto y pulse el disparador para ver si has acertado. Al igual que en el juego de mesa, los demás jugadores han de decidir si es correcta tu respuesta.

PANTALLA DE MENU PRINCIPAL



Todas las fotografías están tomadas de la versión Commodore 64.

PANTALLA DE MENU DEL JUGADOR



INTRODUCCIÓN DE NOMBRES

(Enter Names)

En esta opción aparece un sub-menú (ver más adelante).

CONTINUACIÓN DEL JUEGO

(Continue Game)

Si por cualquier motivo has parado el juego, esta opción te permite seguir en el punto que lo dejaste.

INICIAR EL JUEGO

(Start Game)

Comienza el juego desde el principio (un sub-menú te da la opción de cancelar esto si cambias de opción.)

CRONOMETRO

(Timer)

Establece el tiempo que tienes. Puede variar entre 5 segundos y 9 minutos. Si no se conecta, puedes tardar lo que quieras!

TP DESPIERTO/DORMIDO

(TP Awake/Sleep)

¿Quieres darle la oportunidad de dormir cuanto quiera? Usa esta opción para mandarle a la cama!

SONIDO ENCENDIDO/APAGADO

Este no afecta a las preguntas musicales.

CARGAR PREGUNTAS

(Load Questions)

Tienes que utilizar esto cuando hayas agotado todas las preguntas de la memoria. Te pedirá que empieces la cinta.

MARCADOR

(Score Chart)

Describe como vais de puntuación tus amigos y tú!

JUGADOR NUEVO

(New player)

Alguien ha llegado tarde y quiere jugar. Usando esta opción podrán unirse al juego fácilmente.

JUGADOR QUE ABANDONA

(Player quit)

Si alguien se tiene que ir y abandonar el juego, con esta opción puedes excluirlo.

PAUSA DE UN JUGADOR

(Player pause)

Si tu madre quiere hacerse un café, o alguien no resiste la tensión y necesita descansar, úsalo.

REGRESO DE JUGADORES

(Player return)

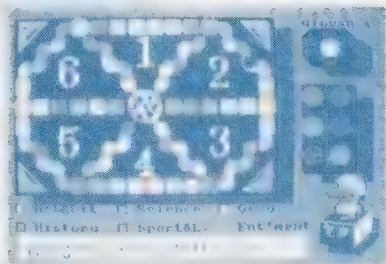
Reinicia a los jugadores en pausa.

SALIDA

(Exit)

Abandona el menú.

EL TABLERO



MARCADOR



PANTALLA DE PREGUNTAS

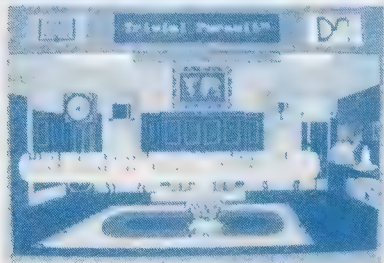


IMAGEN DE LA FICHA DEL JUEGO

(Representation of playing token)

En el turno de cada jugador, muestra cuantas cuñas de colores tiene hasta el momento.

LA FICHA DE JUEGO

(The playing token)

Indica la posición del jugador en el tablero.

EL CUBO CENTRAL

(The hub)

¡El objetivo de todos los jugadores!

TABLERO DE INFORMACIÓN

(Status Board)

Gracias a esto puedes ver el recorrido de todos los jugadores en el tablero. Los colores corresponden a los colores en la lista de nombres.

T.P.

¡La estrella del juego!

CASILLAS PRINCIPALES

(Category headquarters)

Al caer en estas, si contestas correctamente obtendrás una cuña de color.

NOMBRE DEL JUGADOR-REPRESENTACIÓN GRÁFICA DE LAS RESPUESTAS.

(Name of Player-Graphical representation of Answers)

La zona verde indica el número de respuestas acertadas.

La zona roja indica el número de equivocaciones.

PUNTUACIÓN

(Score)

Indica el número de preguntas formuladas, y cuantas han sido contestadas correctamente.

VENTANA DE PREGUNTAS

(The Question Window)

Te hace preguntas y mensajes útiles (excepto Commodore).

PANTALLA DE PREGUNTA GRÁFICA

(Graphical Question Screen).

¿CUANTO TIEMPO HAS ESTADO JUGANDO?

(How long have you been playing?)

VELA CRONÓMETRO (Timing candle)

Indica por su longitud el tiempo que te queda para contestar a la pregunta (este tiempo se fija anteriormente).

BURBUJA DE PREGUNTA DE COMMODORE

(Commodore question Bubble)

INSTRUCCIONES DE CARGA

VERSIONES DE CINTA

Dentro de la casa encontrará una cassette de Trivial Pursuit con "Genus™ Edition" en una cara y "UniLODE Pack de Preguntas" en la otra. Introduce rebobinada la cinta de "Genus™ Edition" en el Cassette y sigue las instrucciones para tu ordenador.

COMMODORE 64K Mantén pulsada la tecla SHIFT y pulsa RUN/STOP, entonces comienza la cinta.

COMMODORE 128K Apaga el ordenador, pulsa sujetando la tecla "" y vuelve a encender el ordenador. Sigue las instrucciones para CBM 64.

Las cintas de preguntas contienen un número de bloques de preguntas, las cuales iras utilizando según las vayas agotando. Sigue las instrucciones de la pantalla según vayan apareciendo.

VERSIONES DE DISK

Introducir disk en el disk-drive y cerrar puerta.

COMMODORE 64/128-Meter disco, teclear LOAD "",8,1 y pulsar RETURN.

Las versiones COMMODORE contendrán el primer bloque de preguntas. Si deseas comenzar con uno de los otros bloques de preguntas, elige la opción de "LOAD QUESTIONS" del menú principal, y sefas preguntado que número de bloque deseas usar.

PARA AQUELLOS SIN JOYSTICK

COMMODORE 64/128K

- Tecla F1 = Arriba

Tecla F7 = Abajo

Mitad izquierda del tablero = Izquierda

Mitad Derecha del tablero = Derecha

Más teclas cursor 128 en mode 64

Barra de espacio = Tirada

PISTAS

Cuando las preguntas que contiene el programa principal se agotan puedes utilizar nuevas preguntas del paquete de "UNILOAD" en cinta/disk.

Sigue instrucciones de pantalla para cargar un bloque nuevo de preguntas.

Mientras juegas, anota el número opuesto de la cinta al comienzo de cada bloque, para uso futuro.

Si aparece en pantalla "LOADING ERROR" rebobina "UNILOAD QUESTION PACK" al principio del bloque y pulsa "PLAY"

CARACTERÍSTICA ESPECIAL

Un detalle del juego de tablero, y es el esquema de puntuación, SCORE CHART. Antes de lanzar un dardo puedes volver a la opción del menú y eligiendo SCORE CHART puedes averiguar que tal vas. ¿Estás respondiendo más preguntas que tu amigo? ¿Sabe el o ella mas preguntas sobre deportes que tu? Todo esto es procesado y mostrado a ti por el ordenador.

Cuando llega el punto en el que uno de los jugadores ha llegado al centro del cubo, puedes, presionando la tecla de opción, ver su esquema de puntuación y escoger su peor tema para que ellos contesten! Pero no olvides que ellos te pueden hacer lo mismo!.

UN JUGADOR

Si al principio introduces sólo un nombre en la lista estarás automáticamente un "un jugador".

Debes contestar las preguntas tan rápido como puedas, (no hagas trampa, TP te estera mirando), e intenta terminar el juego. La computadora te cronometrará mantendra relación de tus respuestas, al final se te dará una puntuación basada en el rendimiento de tu actuación.

Hemos dejado a tu elección que seas o no honesto mientras juegues, pero recuerda, las trampas nunca prosperan!!!!.

Si tiene algún problema con cualquiera de los juegos, le rogamos llame a nuestra Línea de Ayuda teléfono número +44 (0)81 780 2224.

INTRODUCTIE

De computerspel-versie van Trivial Pursuit is een getrouwe reproductie van het oorspronkelijke bordspel maar veel groter en met meer glanspunten om het nog leuker te maken om te spelen. De regels voor het spelen van Trivial Pursuit zijn hieronder gegeven voor degenen die het bordspel nog nooit gespeeld hebben, gevolgd door een uitleg van het computerspel. Als je vertrouwd bent met Trivial Pursuit is dit laatste het belangrijkste gedeelte voor jou. In ieder geval is het programma ontworpen om zo vriendelijk mogelijk te zijn en het is voor het grootste deel zonder meer duidelijk. Dus volg de laad-instructies op pagina 5 en bereidt je voor om Trivial Pursuit tot leven te zien komen op je scherm.

HET DOEL VAN HET SPEL

De winnaar is de speler die het eerst terugkeert naar het middelpunt en een vraag uit de categorie, gekozen door de andere spelers, correct beantwoordt. Alvorens te pogen een spelwinnende vraag te beantwoorden moet een speler belanden in ieder van de hoofdkwartieren van de zes categorieën en een vraag correct beantwoorden.

HOE SPEEL JE TRIVIAL PURSUIT

De volgorde van het spel wordt vastgesteld door de volgorde van de namen die ingetypt worden voor het begin van het spel.

De spelers "gooien de schijf" om een willekeurig nummer te kiezen (dit vervangt het gebruik van de dobbelsteen) en beginnend bij het middelpunt verplaatsen zij hun penning naar welke plaats ook waarop de nadruk gelegd wordt op het bord. (Je zult merken dat de onderwerp-categorieën hieronder benadrukt worden volgens de kleurcode om je te helpen het hokje dat je voorkeur heeft te kiezen). Als de penning op een hokje belandt krijgt de speler een vraag in die speciale categorie.

Als de speler het correcte antwoord geeft blijft hij aan de beurt. Als het antwoord verkeerd is krijgt de volgende persoon op de lijst een beurt.

Als de speler in het hoofdkwartier van een categorie is (aan het einde van de spaak) en het juiste antwoord geeft, wordt het passende gekleurde "wigvormige scoorstuk" gegeven dat geplaatst wordt in de "speelpenning".

Als de speler belandt op een van de grijze "gooi opnieuw" gedeelten, dan mag hij nog eens gooien.

Als een penning op een middelpunt belandt voordat het vol is met wigvormige stukken, dan mag de speler uit elke categorie een vraag kiezen. Dit wordt gedaan door de joystick te verplaatsen en de onderstaande onderwerpen te benadrukken.

Als een speler zijn penning vol heeft met de zes wigvormige stukken, dan vindt hij zijn weg naar het middelpunt en moet precies in het midden belanden. Eenmaal daar kiezen de andere spelers de te beantwoorden vraagcategorie en om te winnen moet deze vraag correct beantwoordt worden.

HET BEGIN VAN HET SPEL

Het eerste dat je moet doen is de naam van iedere speler intypen, je kunt van 1-6 spelers hebben. Nu druk je op ENTER/RETURN zonder een naam op te geven en de "Nadruk" zal verplaatst worden naar "Nieuw Spel" op het menu. Op dit punt heb je een aantal keuzen. Je kunt namen schrappen (als je een fout gemaakt hebt of iemand sluit zich aan, houdt op of wil met het spel doorgaan), een tijdlimiet vaststellen voor het beantwoorden van de vragen (tussen 5 seconden en 9 minuten), en besluiten wel of niet "TP" op te nemen (het kleine ventje die de Discussieleider is) binnen het spel. Geluidseffekten kunnen aan- en afgezet worden (dit zal geen invloed hebben op de muziekvragen), je kunt automatisch een nieuw blok vragen inladen en, wat belangrijk is, de prestatie controleren van iedere speler op het scoorscherm. Deze kunnen gekozen worden door de nadruk balk omhoog en omlaag te verplaatsen en op de vuurknop te drukken. Zie de tekeningen voor meer details van deze keuzen op pagina's 3 en 4.

Als je eenmaal je keuzen gemaakt hebt leg je eenvoudig de nadruk op de "Nieuw spel" keus op het menu en druk op vuur om met het spel te beginnen.

TP zal (als hij wakker is) al op je wachten op het bordscherm. Vanaf dit punt zal de voortgang door het spel bediend worden door de joystick of de toetsen. Om vooruit te komen in het spel hoef je alleen maar op de knop te drukken. Op verschillende punten in het spel zal je gevraagd worden om keuzen te maken. Verplaats gewoon de joystick of druk op de toetsen in de juiste richting en druk op vuur om door te gaan.

VERGEET NIET: Als er niets schijnt te gebeuren druk je gewoon op de vuurknop om door te gaan naar de volgende fase.

VRAGEN

Als "TP" je om een onderwerp, muziek of een tekening vraagt hoef je het antwoord niet te typen. Spreek je antwoord gewoon uit en druk op de vuurknop om te zien of het juist was. Precies zoals met het bordspel is het de taak voor alle spelers om te beslissen of het antwoord bevredigend was.

HOOFDMENU-SCHERM



GEEF DE NAMEN OP

Deze keus roept een onder-menu op (zie hieronder).

GA DOOR MET HET SPEL

Als je voor welke reden dan ook met het spel gestopt bent, zal deze keus je toelaten om met het spel door te gaan van waar je stopte.

BEGIN HET SPEL

Begin het spel vanaf het beginpunt (een onder-menu geeft je de keus om dit te schrappen ingeval je van gedachten verandert).

TIJDKLOK

Dit geeft aan hoeveel tijd je hebt om een vraag te beantwoorden. Dit kan van 5 seconden tot 9 minuten zijn. Als het afgezet is mag je er zo lang overdoen als je wilt!

TP IS WAKKER/SLAAPT

Wil je TP een kans geven om zijn slaap vóór middernacht in te halen? Gebruik deze keus om hem naar bed te sturen!!

GELUID FX AAN/UIT

Om 's avonds laat te spelen (dit heeft geen invloed op de muziekvragen).

LAADT DE VRAGEN IN

Gebruik dit als je de vragen in het geheugen uitgeput hebt, om je meer raadsels te geven. Je zult gevraagd worden om de tape aan te zetten.

SCOORKAART

Ontdek hoe jij en je vrienden scoren!

SPELER-MENUSCHERM



NIEUWE SPELER

Kwam iemand laat binnen die nu wil spelen? Je kunt ze gemakkelijk aan het spel toevoegen met gebruik van deze keus.

SPELER GEEFT OP

Als Pa vroeg op z'n werk moet zijn en met het spel moet stoppen kun je hem uit laten vallen met deze keus.

SPELER PAUZEERT

Gebruik dit als Ma thee wil zetten of je vriend de opwindning niet meer aan kan en even uit wil rusten!

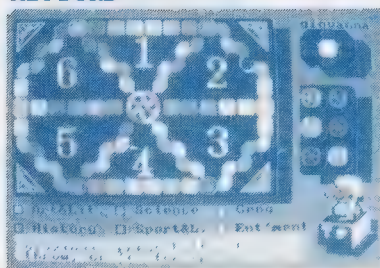
SPELER KOMT TERUG

Breng de spelers die gepauzeerd hebben in 't spel terug.

UITGANG

Verlaat het menu.

HET BORD



AFBEELDING VAN SPEELPENNING

Bij iedere beurt van de spelers zal dit tonen welke van de wigvormige scoorstukken zij al gewonnen hebben.

DE SPEELPENNING

Dit toont de positie van de speler op het bord. Alleen de penning van de huidige speler wordt getoond.

HET MIDDELPUNT

Het doel van alle spelers!

STATUSBORD

Je kunt op het bord zien hoe iedereen het doet.

De kleuren corresponderen met de kleuren op de namenlijst.

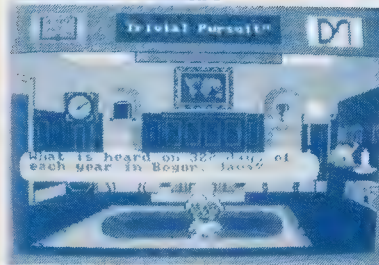
TP

De ster van de show!!

HOOFDKWARTIERCATEGORIEËN

Geef een correct antwoord als je penning op een van deze is en je krijgt het juiste gekleurde wigvormige stuk.

HET VRAAGSCHERM



HET VRAAGRAAM

Geeft je vragen en nuttige berichten (behalve CBM).

GRAFISCH VRAGENSCHERM

HOE LANG HEB JE AL GESPEELD?

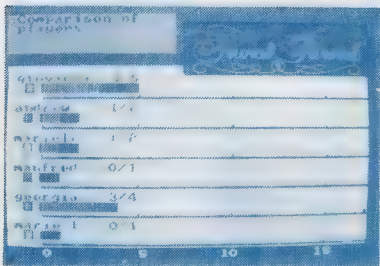
TIJDKAARS

Toont door de lengte hoeveel tijd je hebt om de vraag te beantwoorden. (Bepaald door de keus op het menuscherm).

COMMODORE VRAAGBEL

Alle afbeeldingen zijn van de Commodore 64 versie.

DE SCOORKAART



NAAM VAN DE SPELER

GRAFISCHE VOORSTELLING VAN DE ANTWOORDEN

Het groene gedeelte toont het aantal juiste antwoorden.

Het rode gedeelte toont de verkeerde antwoorden.

SCOOR

Dit toont hoeveel vragen je correct beantwoordt hebt vergeleken met hoeveel je gevraagd werd, b.v. Nick heeft 3 van de 4 vragen correct.

LAAD-INSTRUCTIES

CASSETTE TAPE VERSIE

In je pakket zal je een Trivial Pursuit tape vinden, met één kant gekenmerkt "Genus™ Editie" en de andere kant gekenmerkt "UniLODE Question Pack" (dit bevat alleen de vragen).

Plaats de teruggespoelde "Genus™ Editie" tape in je cassette-recorder en volg de instructies hieronder voor jouw persoonlijke computer.

Commodore 64K –	Houdt de SHIFT toets ingedrukt en druk de RUN/STOP toets in, zet dan de tape aan.
Commodore 128K –	Zet de computer af, houdt de "(=" toets ingedrukt en zet de computer weer aan, de instructies volgende voor CBM 64 zoals hierboven.

Als het programma ingeladen is, zal het spel het eerste blok vragen bevatten. De Vraag-tapes bevatten een aantal vraagblokken, die je laadt wanneer je ze nodig hebt, zodra de vraagdata van ieder nieuw blok uitgeput is. Volg de instructies op het scherm zoals ze zich voordoen.

DISKVERSIE

Plaats de disk in de disk drive en sluit de deur.

Commodore 64K –	Type LOAD "*"8, druk RETURN in.
Commodore 128K –	Zet de computer af, houdt de "(=" toets ingedrukt en zet de computer weer aan, volg de instructies voor CBM 64 zoals hierboven.

Wanneer geladen zal de Commodore versie het eerste blok vragen bevatten. Als je met een van de andere blokken vragen wilt beginnen, kies dan de "Load Questions" – keuze van het hoofdmenu, en je zult gevraagd worden welk nummer blok je wenst te gebruiken.

VOOR DEGENEN ZONDER EEN JOYSTICK

Commodore 64/128K –	F1-toets = Omhoog
	F7-toets = Omlaag
	Linkerkant van het bord = Links
	Rechterkant van het bord = Rechts
	Plus cursor-toetsen op 128 in 64 mode
	Spatiebalk = Vuur

VRAAGWENKEN

Als de vragen in het hoofdprogramma op zijn kan je nieuwe vragen van de "Uniload™ Question Pack" op tape/disk gebruiken. Volg de instructies op het scherm voor het laden van een nieuw blok vragen.

Let op het tape-telnummer bij het begin van ieder blok als je speelt, voor gebruik in de toekomst.

Als "Loading Error" op het scherm verschijnt, speel je het "Uniload Question Pack" terug naar het begin van het blok en druk "Play" in.

SPECIAAL KENMERK

Een kenmerk van het computerspel dat niet op het spelbord verschijnt is de Scoorkaart. Alvorens een schijf te gooien kan je terugkeren naar het keusmenu en door "Scoorkaart" te kiezen kun je uitvinden hoe je scoort. Heb je meer vragen beantwoord dan je vriend? Is hij of zij beter in sportvragen dan jij? Al dit wordt uitgewerkt en aan je getoond door de computer.

Als het zover komt dat een van de spelers op het middelpunt gearriveerd is, kan je, door de keustoets in te drukken hun analysekaart zien en hun slechtste onderwerp uitkiezen om te beantwoorden!

Maar vergeet niet dat zij hetzelfde met jou kunnen doen!

ÉÉN SPELER MODE

Als je slechts één naam inschrijft op de lijst bij het begin ben je automatisch in de één speler mode. Je moet de vragen zo vlug mogelijk beantwoorden (vals spelen is niet toegestaan hoor, TP zal je in 't oog houden!) en probeer het spel af te maken. De computer zal je tijd opnemen en een aantekening houden van je antwoorden. Aan het einde zal je een score krijgen gebaseerd op je prestatie.

We laten het aan jou over om volkomen eerlijk te spelen maar vergeet niet dat bedriegers nooit voorspoed hebben!!!!

Als je een probleem hebt met welk spel dan ook, bel dan onze Hulplijn op +44 (0)81-780 2224.

INTRODUKTION

Computer versionen af Trivial Pursuit er en nøjagtig reproduktion af det oprindelige brætspil, men med mange forøgelser og indslag, der gør det endnu morsommere at spille. Reglerne for Trivial Pursuit gives herunder for de, der aldrig før har spillet brætspillet, og derefter følger en forklaring på den måde computerspillet virker. Det siger sig selv, at hvis De allerede kender Trivial Pursuit, vil det være det sidstnævnte afsnit, der er af betydning for Dem. Hvorom alt er, programmet er lavet så forbrugervenligt som muligt, og er i store træk umiddelbart forståeligt. Så følg blot loading instrukserne på side 5, og forbered Dem på at se Trivial Pursuit komme til live på Deres computer.

SPILLETS FORMÅL

Vinderen er den spiller, der først når tilbage til midterhjulet og korrekt besvarer et spørgsmål indenfor en kategori, der vælges af de andre spillere. Inden en spiller forsøger at besvare et spørgsmål, der kan vinde spillet, skal han først lande på hvert af de seks kategoriers hovedkvarter og besvare et spørgsmål korrekt.

SÅDEN SPILLES TRIVIAL PURSUIT

Spillets rækkefølge bestemmes ifølge den sekvens, spillernes navne tages ind før spillet begynder.

Spillerne "kaster en pil" og vælger et tilfældigt nummer (dette er i stedet for en terning), og med udgangspunkt i midterhjulet, flytter de deres polet til en af de pladser, der er angivet på brættet. (De vil bemærke, at emnekategorierne herunder er angivet i henhold til farvekoden, for at hjælpe Dem med at vælge den rigtige firkant.) Når poletten lander på en firkant, stilles spilleren et spørgsmål indenfor den gældende kategori.

Hvis spilleren svarer korrekt, fortsætter han sin tur. Hvis der svares forkert, går turen til den næste person på listen.

Når spilleren er i et af kategoriernes hovedkvarter (for enden af egen), og svarer korrekt, tilkendes de det tilsvarende farvede pointstykke, der anbringes i spillepoletten.

Hvis spilleren lander på en af de grå "kast igen" pladser, gives der et ekstra forsøg.

Hvis en polet lander på hjulet, inden det er fuld af pointstykker, kan spilleren vælge mellem en hvilken som helst spørgsmålskategori. Dette gøres ved at manøvrere joysticken og vælge fra emnerne angivet herunder.

Så snart en spiller har poletten fuld af seks stykker, begynder de at finde vej mod midterhjulet, og skal lande præcis i midten. Når han er ankommet, vælger de andre spillere, hvilken spørgsmålskategori, der skal besvares, og for at vinde, skal dette spørgsmål besvares korrekt.

SPILLETS BEGYNDELSE

Først indtastes hver spillers navn, og der kan være fra 1-6 spillere. Tryk herefter på ENTER/RETURN uden at indtaste et navn, og "Highlight" faciliteten vil bevæge sig til "Nyt Spil" på menuen. Nu har De en antal valgmuligheder. De kan redigere navnene (hvis De har begået en fejl, eller der er en ny deltager, en der udgår, eller en der ønsker at fortsætte spillet), indstille en tidsfrist til besvarelse af spørgsmålene (mellem 5 sekunder og 9 minutter), og bestemme, om De vil inkludere "TP" (den lille fyr, der er Spørgsmålsstilleren) i spillet. Lydeffekter kan både tændes og slukkes (dette vil ikke have nogen effekt på musikspørgsmål), De kan automatisk lade en ny blok spørgsmål, og kontrollere hvordan hver spiller klarer sig på pointskærmen. Disse funktioner kan vælges ved at flytte highlight stregen op- eller nedad og derefter trykke på fyr knappen. Refer venligst til diagrammerne på side 3 og 4 for yderligere oplysninger om disse valgmuligheder.

Så snart De har besluttet hvilke valgmuligheder, De ønsker, indtaster De simpelthen "Nyt Spil" valget på menuen og trykker på "fyr" for indførelse i spillet.

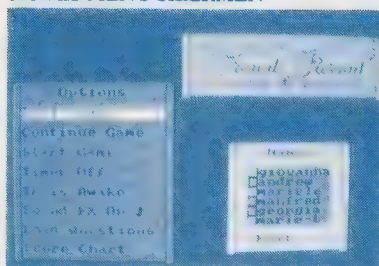
De vil nu befinde Dem på skærmen med TP ventende i beredskab (hvis ellers han er vågen). Fra og med dette punkt, styres spillets udvikling med joystick eller taster. For at nå til næste etape i spillet, skal De blot trykke på knappen. Adskillige gange i løbet af spillet vil De blive bedt om at vælge. I disse tilfælde skal De blot flytte joysticken eller trykke på tasterne i den ønskede retning, og trykke "fyr" for at fortsætte.

HUSK: Hvis der ikke synes at ske noget, skal De blot trykke på "fyr" knappen for at fortsætte til næste stadi.

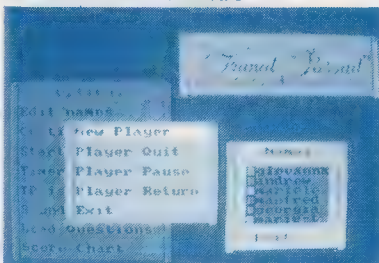
SPØRGSMÅL

Hvadenten "TP" stiller Dem et tekst-, musik-, eller grafisk spørgsmål er der ikke behov for at indtaste svaret. De afgiver blot Deres svar højt og tydeligt, og trykker på "fyr" knappen for at se, om De havde ret. Ligesom det er tilfældet med brætspillet, er det op til alle spillerne at bestemme, om svaret er tæt nok på.

HOVEDMENU SKÆRMEN



SPILLER MENU SKÆRM



INDTAST NAVNENE

Dette valg opkalder en under-menu (se herunder)

FORTSÆT SPILLET

Hvis De har standset spillet ligegyldigt af hvilken grund, kan De med dette valg fortsætte fra hvor De afbrød.

START SPILLET

Starter spillet fra begyndelsen (en under-menu giver Dem valgmuligheden at annullere dette, hvis De ændrer mening).

TIDSINDSTILLING

Denne indstiller, hvor lang tid De har til at besvare et spørgsmål. Det kan være fra 5 sekunder til 9 minutter. Hvis indstillingen ikke benyttes, kan De tage lige så længe De vil!

TP ER VÅGEN / FALDET I SOVN

Vil De gerne give TP lejlighed til at nyde sin skønhedssøvn? Da bruger De dette valg til at sende ham til sengs!!

LYDEFFEKT TÆNDT / AFBRODT

Hvis der spilles sent om aftenen (dette har ingen effekt på musikspørgsmålene).

LOAD SPØRGSMÅLENE

Benyttes når De har opbrugt alle spørgsmålene på lageret, og giver Dem nye spørgsmål. De vil blive bedt om at starte båndet på ny.

POINTKORT

Find ud af hvordan De selv og Deres venner klarer det!

NY SPILLER

Var der en, der ankom sent, og som gerne vil være med? De kan let tilføje dem i spillet ved benyttelse af denne funktion.

SPILLER UDGÅR

Hvis Far skal tidligt på arbejde, og derfor må forlade spillet, kan De frigøre ham med denne funktion.

SPILLER PAUSE

Benyt denne funktion, hvis Mor vil lave en kop te, eller hvis Deres ven ikke kan tage al spændingen, og gerne vil have et kort hvil!

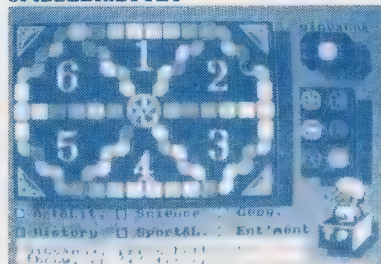
SPILLER RETURN

Sætter pausespillerne tilbage i spillet.

UDGANG

Forlader menuen.

SPILEBRÆTTET



POINTKORTET



SPØRGSMÅLSKÆRMEN



REPRÆSENTATION AF SPILEPOLETTEN

Dette viser for hver spillers tur hvilke pointbrikker de allerede har vundet:

SPILEPOLETTEN

Denne viser spillerens position på brættet. Kun de nuværende spillers polet afbildes.

MIDTERHJULET

Målet for alle spillerne!

STATUSBRÆT

Herfra kan De se hvordan hver især klarer sig. Farverne svarer til kulerne på navnelisten.

T.P.

Showets stjerne!

KATEGORIHØVEDKVARTERET

Besvar et spørgsmål korrekt, når Deres polet lander på en af disse, og De modtager den tilsvarende farvede pointbrik.

SPILLERENS NAVN

GRAFISK REPRÆSENTATION AF SVARENE

Det grønne område viser antallet af korrekte svar. Det røde område viser de ukorrekte svar.

POINTTALLET

Dette viser hvor mange spørgsmål, De har svaret rigtigt sammenlignet med hvor mange der er blevet stillet Dem, d.v.s. Nick har 3 spørgsmål rigtige ud af 4 stillede.

SPØRGSMÅLSVINDUET

Stiller spørgsmål og vigtige informationer (undtagen CBM)

GRAFISK SPØRGSMÅLSKÆRM

HVOR LÆNGE HAR DE SPILLET?

TIDSLYS

Viser ved sin længde hvor lang tid De har tilovers til at besvare spørgsmålet. (Indstilles ved valget på menukærmen)

COMMODORE SPØRGSMÅLSBOBLE

Alle billederne stammer fra Commodore 64 versionen.

LOADING VEJLEDNINGER

KASETTEBÅNDVERSIONEN

I denne pakke vil De finde et Trivial Pursuit bånd med den ene side markeret "Genius™ Edition" og den anden markeret "UniLODE Question Pack" (denne indeholder kun spørgsmålene)

Det tilbagespolende "Genus™ Edition" bånd indsættes i Deres kasetteoptager, og de nedenstående vejledninger følges for Deres respektive computer.

Commodore 64K -

SHIFT tasten holdes nede og tryk RUN / STOP knappen, og båndet startes.

Commodore 128K -

Afbryd for computeren, hold (@) knappen nede, og tænd for computeren igen, følg derefter vejledningerne for CBM 64 som ovenfor anført.

Når programmet er færdigloadet, vil spillet indeholde den første spørgsmålsblok.

Spørgsmålsbåndene indeholder et antal spørgsmålsblokke, som De loader efter behov, hver gang hver ny spørgsmålsblok har opbrugt sine spørgsmålsdata. Følg vejledningerne på skærmen efterhånden som de forekommer.

DISC VERSIONEN

Disc indsættes i discdrevet og døren lukkes.

Commodore 64K -

Tast LOAD "*", 8,1 tryk på RETURN

Commodore 128K

Afbryd for computeren, hold "G=" tasten nede, og tænd for computeren igen, følg derefter vejledningerne for CBM 64 som ovenfor anført.

Ved loading, indeholder Commodore versionen den første blok spørgsmål. Hvis De ønsker at begynde med en af de andre spørgsmålsblokke, vælger De "load spørgsmål" optionen fra hovedmenuen, og de vil da blive spurgt, hvilken spørgsmålsblok, De ønsker at benytte.

COMMODORE 64/128K

F1 tast = Op

F7 tast = Ned

Venstre side af brættet = venstre

Højre side af brættet = Højre

Plus cursor taster på 28

i 64 modus

Mellemrumstast = Fyr

HJÆLP MED SPØRGSMÅLENE

Når spørgsmålene indeholdt i hovedprogrammet er brugt op, kan De benytte nye spørgsmål fra "Unload™ Question Pack" på bånd / disc. Følg vejledningerne på skærmen for loading af en ny spørgsmålsblok. Medens De spiller, prøv at bide mærke i båndtællernummeret ved starten af hver ny blok for fremtidig benyttelse.

Hvis "Loading Error" fremkommer på skærmen, tilbagesættes "Unload™ Question Pack" til starten af blokken og der trykkes på "Play".

SPECIELLE KENDETEGN

Et specielt kendetegn for computerspillet, der ikke findes i brætspillet, er Pointkortet. Inden De affyrer en pil, kan De vende tilbage til valgmenuen og ved at vælge "Pointkort" kan De finde ud af hvordan Deres position er i spillet. Besvarer De flere spørgsmål end Deres ven? Er han eller hun bedre til sportsspørgsmålene, end De selv er? Alt dette kan beregnes og vises af computeren.

Når det kommer til det punkt, at en af spillerne er ankommet ved midterhjulet, kan De, ved at trykke på valgknappen, se deres analysekort og vælge det emne, der er sværest for dem at besvare! Men glem ikke, et de kan gøre det samme overfor Dem!

EEN SPILLER MODUS

Hvis De kun indtaster eet navn på listen i begyndelsen, er De automatisk i eet-spiller modus. De skal besvare spørgsmålene så hurtigt De kan (men uden at snyde, husk at TP holder øje med Dem!) og prøve at slutte spillet. Computeren vil holde tid med Dem, og nedskrive Deres svar. Til sidst vil de blive tildelt et pointantal, der giver udtryk for Deres præstation.

Vi overlader det til Dem hvorvidt De helt og aldeles holder Dem til sandheden, medens De spiller, men husk, de der snyder, trives aldrig!!!

Hvis De har problemer af nogen art med nogle af spillene, bedes De venligst ringe til vores Hjælpelinie på +44 (0) 81-780 2224.

Split Personalities

LOADING INSTRUCTIONS**CASSETTE**

Hold down SHIFT key and press RUN/STOP key, then start tape.

DISK

Insert disc into disc drive and close door.

Type LOAD "*", 8,1 and press RETURN.

KEYBOARD CONTROLS**DEFAULT**

Z -	left
X -	right
;-	up
/-	down
Return -	fire
P -	pause & continue
-	abort game

Keys are user selectable

JOYSTICK

Either port

HOW TO PLAY THE GAME

The idea is simple - just build up a split picture of the character by arranging the squares in the right order.

The spinning cursor is controlled with the direction keys/joystick. At the start of the game you'll find it in the top lefthand corner under the arrow.

You can make pieces of the picture or bonus items appear by pressing fire while the cursor is in this box. You'll have noticed by now that the little screen on the righthand side is lighting up as you pass over each piece of the picture. This shows the correct position for the piece that the cursor is spinning over. If you want to move a piece or item then put the spinning cursor on that particular piece hold down fire and press down whichever direction you wish to move it. Notice you can only push a piece until it either hits the wall or another square, watch out for the black cracks in the border or you're in for a surprise. Have you noticed that there are several little doors opening and closing automatically? If they are closed, they act like the normal wall of the playing area, however, if they are open then the moving piece will disappear through the hole. If it is a piece of the picture then this is put to the end of the "queue" of pieces waiting to be brought onto the playing area. If it is a bonus item then it disappears forever, (tip: You'll find it helpful to get rid of the pieces that are not required by throwing them through the little doors) When you have completed a level the computer waits until the fire button is pressed before continuing onto the next stage. If you're in doubt try it out.

ITEMS AND THEIR MEANING**BONUS SCORE**

Each level has several items associated with the person whose picture you are trying to create. If these are pushed together they will give you the bonus points. However, if you push the wrong items together they will both be destroyed with no bonus points being given.

CLUES

1. The Bomb: Explodes after 5 seconds. Destroy it by pushing it away through one of the doors.
2. Water tap: Push it against a bomb to destroy it and earn 5,000 bonus points.
3. Diamond: Push it against another diamond and your time limit will be raised by a maximum of one minute.
4. Fuel: Don't throw it against a match it's explosive.
5. Match: Don't throw it against the fuel it's explosive.
6. Pistol: Throw it against a bullet and your bonus points will be multiplied by two.
7. Bullet: Throw it against a pistol and your bonus points will be multiplied by two.
8. Hammer/Ice Cream/Cup of Coffee: Mystery items!

Remember if you throw the wrong item together they will disappear with no bonus being given.

LIVES

You have three lives during the whole game, these are shown by the black squares in the bottom righthand corner. However: After an explosion of an item or if your time runs out (shown by the marker at the bottom of the screen) your lives will be decreased by one.

If you reach a score of 100,000 you are awarded one extra life.

SCORING

If you complete a level within the time limit you will be awarded bonus points.

Otherwise bonus points will be awarded from throwing the correct items together.

If you have any problems with any of the games, please call our Helpline on +44 (0) 81-780 2224.

LADEANWEISUNGEN

KASSETTE

Shift und Run/Stop drücken.

DISKETTE

Diskette einfügen und LOAD“*” ,8,1 tippen.

NORMALEINSTELLUNG DER TASTATURSTEUERUNG

Z –	links
X –	rechts
: –	hoch
/ –	runter
RETURN –	Schießen
P –	Pause und Weitermachen
–	Spiel abbrechen

Die Tasten können vom Spieler gewählt werden.

JOYSTICK

Beide Anschlüsse möglich.

WIE MAN SPIELT

Die Idee ist ganz simpel – man baut einfach ein gespaltenes Bild der Figur auf, indem man die Quadrate in die richtige Reihenfolge bringt.

Der rotierende Cursor wird mit den Richtungstasten oder dem Joystick gesteuert. Am Anfang des Spiels finden Sie den Cursor in der linken oberen Ecke unter dem Pfeil.

Sie können Stücke des Bildes oder Bonusstücke erscheinen lassen, indem Sie die Schußtaste drücken, während der Cursor in dieser Box ist. Sie werden wohl bereits bemerkt haben, daß der kleine Bildschirm auf der rechten Seite aufleuchtet, während Sie über jedes Stück des Bildes gehen. Er gibt die richtige Position für das Stück an, über dem der Cursor gerade rotiert. Wenn Sie ein Stück bewegen möchten, dann bringen Sie den cursor über das jeweilige Stück, halten Sie die Schußtaste heruntergedrückt und drücken Sie die Taste für die Richtung, in die Sie sich bewegen möchten. Beachten Sie, daß Sie ein Stück nur bewegen können, bis es auf die Wand oder ein anderes Quadrat trifft. Geben Sie auf die schwarzen Risse am Rand acht, oder Sie können sich auf eine gehörige Überraschung gefaßt machen. Haben Sie gemerkt, daß es verschiedene Türen gibt, die sich automatische öffnen und schließen? Wenn sie zu sind, verhalten sie sich wie die normale Wand, aber wenn sie auf sind, verschwindet das Stück, das bewegt wird, durch das Loch. Wenn es ein Bildstück ist, wird es ans Ende der Warteschlange der Stücke, die ins Spielfeld gebracht werden sollen, gesetzt. Wenn es ein Bonusstück ist, dann verschwindet es für immer. (Tip: Das ist nützlich, um die überflüssigen Stücke zu beseitigen, indem man sie durch die kleinen Türen wirft.) Wenn Sie ein Niveau abgeschlossen haben, wartet der Computer, bis die Schußtaste gedrückt wird, ehe man auf das nächste Niveau kommt. Im Zweifelsfalle ausprobieren.

DIE STÜCKE UND IHRE BEDEUTUNG

BONUSPUNKT

Jedes Niveau hat mehrere Stücke, die mit der Person, deren Bild Sie zusammensetzen, assoziiert sind. Wenn diese Stücke zusammengefügt werden, erhalten Sie Bonuspunkte. Wenn Sie jedoch die falschen Stücke zusammensetzen, werden beide zerstört und Sie erhalten keinen Bonus.

RATSCHLÄGE

1. Die Bombe: Sie explodiert nach 5 Sekunden. Zerstören Sie sie, indem Sie sie unter eine der Türen schieben.
2. Wasserhahn: Gegen eine Bombe schieben, um sie zu zerstören und 5000 Bonuspunkte zu erhalten.
3. Diamant: Drücken Sie ihn gegen einen anderen Diamanten und Ihre Spielzeit wird auf ein Maximum von einer Minute erhöht.
4. Treibstoff: Nicht auf Streichhölzer werfen; Explosionsgefahr.
5. Streichholz: Nicht auf Treibstoff werfen; Explosionsgefahr.
6. Pistole: Auf eine Patronenkugel werfen und Ihr Bonus wird verdoppelt.
7. Patronenkugel: Auf eine Pistole werfen und Ihr Bonus wird verdoppelt.
8. Hammer/Eiskrem/Kaffeetasse: Sonderpunkte!

Denken Sie daran, daß Stücke verschwinden und man keinen Bonus erhält, wenn die falschen Stücke zusammengeworfen werden.

LEBEN

Sie haben drei Leben für das ganze Spiel. Diese werden durch drei schwarze Quadrate in der rechten unteren Ecke angezeigt. Aber: Nach der Explosion eines Stücks, oder wenn Ihre Zeit abläuft (wird von der Markierung unten auf dem Bildschirm angezeigt) wird Ihnen ein Leben abgezogen.

Wenn Sie 100 000 Punkte erreichen, erhalten Sie ein weiteres Leben.

PUNKTE

Wenn Sie ein Niveau in der Spielzeit abschließen, erhalten Sie Bonuspunkte. Sonst werden Ihnen Bonuspunkte gegeben, wenn Sie die richtigen Bonusstücke zusammenwerfen.

Falls Sie irgendwelche Probleme mit einem der Spiele haben, rufen Sie doch bitte unsere Telefonhilfe Nummer +44 (0)81-780 2224 an.

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT CASSETTE

Appuyez sur Shift/Runstop

DISQUETTE

Introduisez la disquette et tapez LOAD "*"8,1.

COMMANDES AU CLAVIER

PAR DÉFAUT

Z -	gauche
X -	droite
: -	vers le haut
/ -	Vers le bas
Return -	tir
P -	arrêtez-vous et continuez
-	abandonnez le jeu

Les touches peuvent être sélectionnées par l'utilisateur

JOYSTICK

L'un ou l'autre port

© DOMARK 1986

COMMENT JOUER

Le concept est simple – il vous suffit de constituer une double personnalité de la personne en mettant les carrés dans le bon ordre.

Le curseur qui tourne est commandé avec les touches de direction/le joystick. Au début du jeu, vous le trouverez en haut à gauche sous la flèche.

Vous pouvez faire apparaître des morceaux de l'image ou des articles primes en appuyant sur tir pendant que le curseur est dans cette case. Vous aurez certainement déjà remarqué que le petit écran à droite s'illumine lorsque vous passez au-dessus de chaque morceau de l'image. Cela montre la bonne position pour le morceau au-dessus duquel le curseur tourne. Si vous voulez déplacer un morceau ou un article, mettez le curseur qui tourne sur ce morceau particulier, maintenez le bouton de tir en position enfoncée et appuyez sur la direction dans laquelle vous voulez vous déplacer. Remarquez que vous ne pouvez pousser un morceau que jusqu'à ce qu'il se heurte au mur ou à un autre carré. Méfiez-vous des fentes noires dans la bordure ou vous aurez des surprises. Avez-vous remarqué qu'il y a plusieurs petites portes qui s'ouvrent et se ferment automatiquement? Si elles sont fermées, elles ont la même fonction que le mur normal de l'aire de jeu, toutefois, si elles sont ouvertes, le morceau en déplacement disparaîtra par le trou. S'il s'agit d'un morceau de l'image, ce dernier est mis à la fin de la queue de morceaux qui attendent d'être mis dans l'aire de jeu. S'il s'agit d'un article prime, il disparaîtra pour toujours. (tuyau : vous trouverez utile de vous débarrasser des morceaux qui ne sont pas requis en les lançant par les petites portes). Une fois que vous aurez terminé un niveau, l'ordinateur attendra jusqu'à ce

que vous appuyiez sur le bouton de tir avant de passer à l'étape suivante.

En cas de doute, essayez.

LES ARTICLES ET CE QU'ILS SIGNIFIENT

PRIMES

Chaque niveau comporte plusieurs articles associés à la personne dont vous êtes en train de créer la personnalité. Si ces articles sont poussés les uns contre les autres, ils vous permettront d'obtenir les points primes. Toutefois, si vous poussez les mauvais articles les uns contre les autres, ils seront tous deux détruits et vous n'aurez pas de points primes.

INDICES

1. La Bombe : Elle explose au bout de 5 secondes. Détruisez-la en la poussant par l'une des portes.
2. Robinet : Poussez-le contre une bombe pour la détruire et gagnez 5.000 points primes.
3. Diamant. Poussez-le contre un autre diamant et votre limite de temps sera augmentée d'un maximum d'une minute.
4. Carburant : Ne le jetez pas contre une allumette, il est explosif.
5. Allumette : Ne la jetez pas contre le carburant, elle est explosive.
6. Pistolet : Lancez-le contre une balle et vos points primes seront multipliés par deux.
7. Balle : Lancez-la contre un pistolet et vos points primes seront multipliés par deux.
8. Marteau/Glace/Tasse-de café : Articles mystères!

N'oubliez pas que si vous lancez les mauvais articles les uns contre les autres, ils disparaîtront sans que vous ne receviez de prime.

VIES

Vous avez trois vies pendant la durée du jeu. Elles sont matérialisées par les carrés noirs en bas à droite. Toutefois : Après l'explosion d'un article ou s'il ne vous reste plus de temps (indiqué par le marqueur en bas de l'écran), vos vies diminueront d'une.

Si votre score atteint 100.000, vous recevez une vie supplémentaire.

ATTRIBUTION DES POINTS

Si vous terminez un niveau dans la limite de temps, vous recevrez des points primes.

Autrement, les points primes seront attribués lorsque vous lancerez les bons articles les uns contre les autres.

Si vous avez des problèmes avec l'un quelconque des jeux, veuillez appeler notre ligne d'assistance au +44 (0)81-780 2224.

ISTRUZIONI DI CARICAMENTO**NASTRO**

Premere Shift/Runstop

DISCO

Inserite il disco e battete LOAD“*”8,1.

COMANDI TASTIERA**DEFAULT**

Z -	sinistra
X -	destra
: -	sù
/ -	giù
Ritorno a capo -	comando di tiro
P -	pausa e continua
-	arresto gioco

I tasti sono selezionabili dall'utente

JOYSTICK

L'una o l'altra porta

COME SI GIOCA

L'idea è semplice - basta ricostruire la figura del personaggio principale mettendo insieme i frammenti a quadratino nell'ordine giusto.

Il cursore rotante viene controllato dai tasti di direzione o dal joystick. All'inizio del gioco lo troverete nell'angolo superiore sinistro, sotto la freccia.

Potete far apparire dei frammenti della figura oppure degli oggetti premio (bonus) premendo il tasto di tiro mentre il cursore si trova in questa casella. Noterete sicuramente che il piccolo schermo sulla destra si accende ogni volta che passate sopra ciascun frammento della figura. Ciò indica la corretta posizione del frammento su cui il cursore sta rotando. Se volete spostare un frammento oppure un oggetto, mettete il cursore ruotante sul quel particolare pezzo, tenete premuto il bottone di tiro, quindi premete il tasto di direzione che desiderate. Notare che potete spingere un pezzo solo fino a quando batte contro la parete o contro un altro pezzo; state attenti alle crepe nere sul bordo se non volete una brutta sorpresa. Avete notato che vi sono una serie di porticine che si aprono e chiudono automaticamente? Se sono chiuse, si comportano come una normale parete dell'area da gioco, se viceversa sono aperte, il pezzo che si sposta sparirà attraverso il buco. Se si tratta di un frammento della figura, viene messo in "coda" agli altri pezzi che attendono di essere portati nell'area da gioco. Se si tratta di un oggetto in premio, questo sparirà per sempre (un suggerimento: troverete utile sbarazzarvi dei pezzi non utili gettandoli attraverso le porticine). Una volta completato un livello il computer aspetta finché verrà premuto il bottone di tiro prima di passare allo stadio successivo. Se avete dubbi, provate.

OGGETTI E LORO SIGNIFICATO**PUNTI IN PREMIO**

Ciascun livello possiede vari oggetti relativi alla persona la cui figura state tendando di ricostruire. Se questi vengono spinti ad unirsi vi daranno dei punti in premio. Se invece spingete gli oggetti sbagliati, questi saranno distrutti e nessun punto verrà concesso in premio.

SUGGERIMENTI

1. La Bomba: esplode dopo 5 secondi. Distruggetela spingendola attraverso una delle porte.
2. Rubinetto dell'acqua: spingetelo verso una bomba per distruggere questa e vincerete 5,000 punti in premio.
3. Diamante: spingetelo verso un altro diamante ed il vostro limite di tempo verrà aumentato fino ad un massimo di un minuto.
4. Combustibile: non tiratelo verso un fiammifero, è esplosivo.
5. Fiammifero: non tiratelo verso il combustibile, è esplosivo.
6. Pistola: tiratela verso un proiettile e i vostri punti in premio verranno moltiplicati per due.
7. Proiettile: tiratelo verso una pistola e i vostri punti in premio verranno moltiplicati per due.
8. Martello/Gelato/Tazza di caffè: oggetti a sorpresa!

Ricordatevi che se mettete insieme gli oggetti sbagliati, questi spariranno e non vi verrà dato alcun punto in premio.

VITE

Avete a disposizione tre vite durante l'intero gioco, e queste appaiono sotto forma di quadratini neri nell'angolo inferiore destro. Ricordate tuttavia che:

Dopo un'esplosione di un oggetto oppure se il tempo a vostra disposizione è finito (come viene mostrato dal marcatore in basso allo schermo) le vite a vostra disposizione saranno solo due.

Se raggiungete un punteggio di 100,000, vincerete una vita in più.

PUNTEGGIO

Se completate un livello entro il limite di tempo, avrete dei punti in premio.

Altrimenti i punti in premio verranno dati tirando e mettendo insieme gli oggetti giusti.

Se avete delle difficoltà con uno dei giochi, chiamate la nostra Help-line al numero + 44-(0)81-7802224.



INSTRUCCIONES DE CARGA

CASSETTE

Apriete Shift/Runstop

DISCO

Inserte el disco y escriba con el teclado LOAD“*”,8,1.

CONTROLES DEL TECLADO

Z -	izquierda
X -	derecha
;-	arriba
/-	abajo
Return -	fuego
P -	pausa y continuación
-	aborto del juego

Las teclas pueden ser seleccionadas por el jugador

JOYSTICK

En cualquier puerta

CÓMO JUGAR ESTE JUEGO

La idea es sencilla: simplemente consiste en construir la imagen del carácter disponiendo los cuadros en el orden correcto.

El control de giro se controla con las teclas de dirección/joystick. Al comienzo del juego lo encuentra usted en la esquina superior izquierda bajo la flecha.

Usted puede hacer que aparezcan pedazos de la imagen o unidades de bono apretando fuego mientras el cursor se halle en este cajetín. Para entonces se habrá usted dado cuenta de que la pequeña pantalla situada en el lado derecho se enciende al pasar sobre cada pedazo de la imagen. Esto indica la posición correcta del pedazo sobre el que gira el cursor. Si desea mover un pedazo o unidad ponga el cursor girante sobre tal pedazo particular mantenga apretado fuego y apriete la dirección en que desee mover. Observe que usted sólo puede empujar un pedazo hasta que choque contra la pared o contra otro cuadrado, lleve cuidado con las grietas negras del borde o tendrá una sorpresa. ¿Se ha dado usted cuenta de que hay varias puertecitas que se abren y cierran automáticamente? Si están cerradas, actúan como la pared normal del área de juego, pero si están abiertas el pedazo que se mueve desaparece por ellas. Si es un pedazo de la imagen, se sitúa al final de la “cola” de piezas que están esperando que se las introduzca en el área de juego. Si es una unidad de bono, desaparece para siempre (sugerencia: Comprobará que resulta útil deshacerse de los pedazos innecesarios enchándolos por las puertecitas). Cuando usted ha completado un nivel el ordenador espera hasta que se aprieta el primer pulsador antes de pasar a la etapa siguiente. Si tiene alguna duda ensáyelo.

LAS UNIDADES Y SU SIGNIFICADO

PUNTUACIÓN DE BONOS

Cada nivel tiene varias unidades asociadas con la persona cuya imagen trata usted de crear. Si éstas se empujan conjuntamente le darán los puntos de bono. Pero si empuja usted las unidades incorrectas conjuntamente éstas se destruirán y no se le darán puntos de bono.

CLAVE

1. La Bomba: Exploto transcurridos 5 segundos. Destruíyala empujándola y echándola por una de las puertecitas.
2. Grifo de agua: Empújelo contra una bomba para destruirla y ganar 5,000 puntos de bono.
3. Diamante: Empújelo contra otro diamante y se elevará su tiempo límite en un máximo de un minuto.
4. Combustible: No lo lance contra una cerilla, porque explotaría.
5. Cerilla: No la lance contra el combustible, porque éste explotaría.
6. Pistola: Láncela contra una bala y sus puntos de bono se multiplicarán por dos.
7. Bala: Láncela contra una pistola y sus puntos de bono se multiplicarán por dos.
8. Martillo/Helado/Taza de Café: ¡Son unidades de misterio!

Recuerde que si usted lanza unidades incorrectas conjuntamente, desaparecerán y no se le dará bono alguno.

VIDAS

Usted tiene tres vidas durante todo el juego. Estas se indican con los cuadrados negros situados en la esquina inferior derecha. No obstante:

Después de una explosión de una unidad o si se ha pasado su tiempo (que se indica con el marcador situado en la parte inferior de la pantalla) el número de sus vidas baja en una.

Si usted alcanza una puntuación de 100.000 se le concede una vida extra.

PUNTUACIÓN

Si completa un nivel dentro del límite de tiempo, se le otorgan puntos de bono. Por lo demás se otorgan puntos de bono por lanzar conjuntamente unidades correctas.

Si tiene algún problema con cualquiera de los juegos, le rogamos llame a nuestra Línea de Ayuda teléfono número +44 (0)81 780 2224.

LAAD-INSTRUKTIES

LAAD-CASSETTE

Druk op Shift/Runstop

LAADDISK

Plaats de disk en type LAADT“*”,8,1.

TOETSENBORD-BEDIENINGEN

DEFAULT

Z -	links
X -	rechts
: -	omhoog
/ -	omlaag
Ga terug -	Vuur
P -	pauzeer & ga door
-	onderbreek het spel

De toetsen zijn gebruiker-uitkiesbaar

JOYSTICK

Een van beide havens

HOE HET SPEL GESPEELD WORDT

Het idee is eenvoudig - vorm een gespleten beeltenis van de persoon door de blokjes in de juiste volgorde te plaatsen.

De snel draaiende cursor wordt bediend met de richtingtoetsen/joystick. Bij het begin van het spel zal je het boven in de linkerhoek vinden onder de pijl.

Je kunt gedeelten van de beeltenis of de bonusdelen laten verschijnen door op vuur te drukken terwijl de cursor in dit vak is. Je zult tegen deze tijd opgemerkt hebben dat het kleine scherm aan de rechterkant oplicht iedere keer als je over een stuk van de beeltenis gaat. Dit toont de juiste positie van het deel waarover de cursor snel aan het draaien is. Als je een stuk of een deel wilt verschuiven dan plaats je de snel draaiende cursor op dat bepaalde stuk, druk vuur in en druk dan naar welke richting je wilt verschuiven in. Je zult opmerken dat je alleen een stuk kunt duwen tot het of de muur raakt of een ander blokje, pas op voor de zwarte scheuren in de rand of er zal je een verrassing te wachten staan. Heb je gemerkt dat verschillende deurtjes automatisch open en dicht gaan? Als ze dicht zijn werken ze als de normale muur van het speelgedeelte, als ze echter open zijn zal het bewegende stuk door het gat verdwijnen. Als het een deel van de beeltenis is, dan zal dit aan het einde van de "rij" van stukken die wachten om op het speelgedeelte gebracht te worden, geplaatst worden. Als het een bonus is zal het voor altijd verdwijnen (wenk: je zult 't nuttig vinden om de stukken die je niet nodig hebt uit de weg te ruimen door ze door de deurtjes te gooien). Als je een niveau klaar hebt. Wacht de computer tot de vuurknop ingedrukt is voor verder te gaan met de volgende fase. Als je twijfelt moet je het proberen.

ONDERDELEN EN HUN BETEKENIS

BONUSSCOOR

Ieder niveau heeft verschillende onderdelen die verwant zijn met de persoon van wie je een beeltenis probeert te scheppen. Als deze samengeschoven zijn krijg je bonuspunten. Als je echter de verkeerde onderdelen samenschuift zullen ze vernietigd worden en je zult geen bonuspunten krijgen.

AANWIJZINGEN

1. De Bom: Ontploft na 5 seconden. Vernietig hem door hem door een van de deuren te schuiven.
2. Waterkraan: Schuif hem tegen een bom om die te vernietigen en verdien 5,000 bonuspunten.
3. Diamant: Schuif hem tegen een andere diamant en je tijdlimiet zal verhoogd worden met op z 'n hoogst een minuut.
4. Brandstof: Gooi dit niet tegen een lucifer want die is ontplofbaar.
5. Lucifer: Gooi hem niet op de brandstof: die is brandbaar.
6. Pistool: Gooi het tegen een kogel en je bonuspunten zullen verdubbeld worden.
7. Kogel: Gooi hem tegen een pistool en je bonuspunten zullen verdubbeld worden.
8. Hamer/ljsje/Kop koffie. Mysterie onderdelen!

Vergeet niet dat als je de verkeerde onderdelen samen gooit ze zullen verdwijnen en je geen bonuspunten zult krijgen.

KANSEN

Je hebt drie kansen gedurende het hele spel, deze worden aangetoond door de zwarte blokjes rechts onderaan. Hoewel:

Na een ontploffing van een onderdeel of als je tijd op is (dit wordt getoond door de markeur onderaan het scherm) zullen je kansen verminderd worden met een.

Als je een score bereikt van 100,000, wordt je beloond met een extra kans.

HET SCOREN

Als je een niveau voltooid binnen de gegeven tijd, zul je beloond worden met bonuspunten.

Anders zullen bonuspunten gegeven worden als de juiste onderdelen samen gegooid worden.

Als je een probleem hebt met welk spel dan ook, bel dan onze Hulplijn op +44 (0)81-780 2224.

LOADING INSTRUKSER**KASSETTEN**

Tryk Shift / Runstop

DISK

Indsæt disk og skriv LOAD "*" 8.1.

TASTATUE KONTROL**DEFAULT**

Z –	venstre
X –	højre
: –	op
/ –	ned
Return –	skyd
P –	pause & fortsæt
–	slut spillet

Tangenter kan vælges af spilleren

JOYSTICK

begge porte

HVORDAN MAN SPILLER

Ideen er simpel – man opbygger blot et spaltet billede af personen ved at arrangere firkanterne i den rigtige rækkefølge.

Den spindende cursor styres med direktionstangenter / joystick. Ved spillets begyndelse findes den i øverste hjørne under pilen.

Du kan lave stykker af billedet, eller få bonusgenstande til at fremkomme, ved at trykke "fyr" medens cursor er i dette område. Du vil have lagt mærke til at den lille skærm på højre side lyser, efterhånden som du passerer over hvert stykke af billedet. Dette viser den korrekte placering af det stykke cursor spinder hen over. Hvis du ønsker at flytte et stykke eller en genstand, skal du blot anbringe den spindende cursor på det relevante stykke, trykke "fyr" og tryk på en hvilken som helst retning, du vil have den flyttet til. Læg mærke til at du kun kan flytte et stykke, indtil det enten rammer væggen eller en anden firkant, og pas på de sorte revner i kanten, ellers er du sikker på en overraskelse. Har du lagt mærke til, at der er adskillige små døre, der åbnes og lukkes automatisk? Hvis de er lukket, har de samme betydning som den normale væg på spillefeltet, men hvis de er åbne, vil den bevægelige del forsvinde gennem hullet. Hvis det er en del af billedet, anbringes dette bagest i "køen" af stykker, der venter på at blive anbragt i spillefeltet. Hvis det er en bonus, vil det forsvinde fuldstændigt (godt råd: det vil hjælpe at slippe af med de stykker, der ingen brug er for, ved at kaste dem gennem de små døre). Når du er færdig med et niveau, vil computeren vente indtil der trykkes "fyr", førend der fortsættes på næste niveau. Hvis du er i tvivl, prøv engang.

GENSTANDENE OG DERES BETYDNING**BONUSPOINT**

Hvert niveau har adskillige genstande, der har forbindelse med den person, hvis billede du prøver at skabe. Hvis disse skubbes sammen, vil du få bonuspointerne. Men hvis du skubber de forkerte genstande sammen, vil de begge blive tilintetgjort, og der gives ingen bonuspoint.

FINGERPEG

1. Bomben: Eksploderer i løbet af 5 sekunder. Den tilintetgøres ved at blive skubbet gennem en af dørene.
2. Vandtappen: Skub den mod en bombe og tilintetgør den, og indtjen derved 5.000 bonuspointer.
3. Diamant: Skub den imod en anden diamant, og tidsfristen vil blive øget med maksimalt et minut.
4. Brændstof: Må ikke kastes mod en tændstik da det er eksplosivt.
5. Tændstik: Må ikke kastes mod brændstof da det er eksplosivt.
6. Pistol: Smid den imod et projektil, og dine bonuspoints vil blive multipliceret med to.
7. Projektil: Smid den imod en pistol, og dine bonuspoints vil blive multipliceret med to.
8. Hammer / Is Fløde / Kop Kaffe : Hemmelige genstande!

Husk at hvis du smider de forkerte genstande sammen, vil de forsvinde og der gives ingen bonuspoints.

LIV

Du har tre liv for hele spillet, og disse vises i de sorte felter i nederste højre hjørne. Men husk:

Efter en genstand eksploderer, eller hvis tiden løber fra dig (dette vises med markøren nederst på skærmen) vil du miste et liv.

Hvis du opnår et pointtal på 100.000, tilkendes du et ekstra liv.

SCORING

Hvis du fuldender et niveau indenfor tidsfristen, får du bonuspoints. Ellers vil bonuspoints blive tilkendt, når de rigtige genstande smides sammen.

Hvis De har problemer af nogen art med nogle af spillene, bedes De venligst ringe til vores Hjælpelinie på +44 (0) 81-780 2224.



In 2049 Andre Thelman, one of the world's three richest men, died. During the last ten years of his life he had a maze built into a temporal cavity in the gardens of his home. This maze, called the **SNARE**, is formed of 20 independent areas floating in a void, linked by concealed teleports and guarded by robots. The surfaces of these areas are covered with pressure-sensitive tiles of various types, but with different environmental effects.

Only Thelman knew the required route through each maze, and hence all the solutions to the **SNARE**. Rumour has it that before he died he entered the **SNARE** one last time, taking with him one of his most valued possessions to leave hidden there. Many have wondered what this item might be, some say a diamond, others think it is gold, even deeds to the Thelman empire. No one knows, as everyone who has entered the **SNARE** has never returned.

Over the next couple of years the challenge increased in popularity, despite the all too obvious danger. The **SNARE** was developed into a giant arena, overhead cameras were installed, and every attempt globally televised (carefully edited so as not to give anything away – after all, once the prize was taken, no more shows would be possible). Each competitor enters the maze in a hover ship armed with a plasma cannon and teleported into **Area One**, with only minimal information to go on.

Will you be the one to overcome the challenge – or will you be **SNARED**?

THE GAME

The game consists of 20 levels or areas. These areas are grouped together into sets of four, each loading separately. Your ship hovers over the scrolling floor, but is destroyed if it falls down the gaps. All turns are made instantaneously, snapping the screen 90 degrees about the ship. You can leave a solid trail behind, which has its uses. Your objective on each level is to find the **final teleport** – two linked, flashing circles. On losing a ship, the area you are currently in will reset itself to the beginning, and if you have any craft left a new one is teleported to the start. If you have no ship remaining your attempt is terminated. However, you are given the chance to replay that set again, starting in the first area of the set you're on, with the lives you had initially, and scoring from zero.

To deter unwanted visitors Thelman incorporated puzzles into each area of the **SNARE**. These consist of the various tile types found on the floor, most prominently the teleports and switches, and of course the robot guardians. Each level sports up to four local teleports. These simply relocate you within that area, leaving your velocity and heading unaltered. There are also four possible switches which transform part of the playfield, and have an on and off state. Therefore, passing over a switch will activate it, but the ever lurking robot guardians can and will de-activate them. Periodically tiles transform into energy vents for a short time. Energy can be collected from these by hover-driving over them, and if carried out of an area will create a bonus. As the energy in a vent fluctuates it sometimes inverts and removes any bonus charge from your ship.

Before each new set of levels you will be informed of any system failures due to the new environment.

LOADING INSTRUCTIONS

CASSETTE

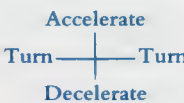
Hold down **SHIFT** key and press **RUN/STOP** key, then start tape.

DISK

Insert disc into disc drive and close door.
Type **LOAD "*"8,1** and press **RETURN**.

CONTROLS

Normal (without Fire)



With Fire Pressed



KEYS

SPACE BAR – Pause game (Fire button to resume)
Q (After Space) – Quit game

INFORMATION PANELS

Refer to your loading screen for the following:

Scanner

Shows **player** (yellow), guardians (red) and initial position of last switch activated of shared player/guardian position (grey).

Compass

Displays the direction you are facing – North, South, East and West. North is up on the game screen and scanner.

Bonus Type

N – none, **L** – extra life (or 20.000 points if all lives present), **S** – extra 10.000 points score, **J** – jump level (skips the next level, plus 20.000 point bonus).

Equipment Function Indicators

Reflect the current state of operation of the on-board equipment.

HINTS AND TIPS

1. Follow the arrows on Area One to complete it. Use Area One as a practice area, get familiar with the tiles in safety.
2. Dabbing the joystick forward or backward increases or decreases your speed by one step. Avoid panic waggling, as you can turn several times very rapidly!
3. Most new pilots expect the craft to swing slightly as it turns – and turn too early. Remember: it turns on the spot the instant you move the joystick! To turn along the very edge of an obstacle, wait until the very back of your craft is level with the edge then turn.

4. Practice turning around the edge of a floor pattern, slowly increasing your speed.
5. Pick a land mark before turning, picture where it will be after turning, then carry out the turn: this will help prevent future confusion during turns.
6. Use the scanner to note the effect of a switch. Investigate each switch separately and note what each switch does, if possible.
7. Avoid head-on confrontations with guardians: be prepared to jump over them, as many take several hits to destroy.
8. Use the trail to herd guardians or trap indestructible ones in a corner of the play field. Enclose switches to prevent them being turned off. Clever use of the trail can even kill guardians. The trail can even be jumped over, unlike walls.
9. The point of lift for your ship is directly below the gun turret, as long as this is over land you won't fall into a hole. This point is also responsible for tile activation.
10. A one-tile gap between walls cannot be driven on.
11. Remember, bonuses pulse five times before they disappear.
12. Black tiles not only prevent jumping, but also pull you back to ground in mid jump.
13. Throwing switches results in various tile types being altered. if the result of a second switch overlaps another, it can alter, add to or hide the result of the first. Therefore throwing switches in different sequences results in different outcomes. Experiment to find the correct order.
14. If you are on a turn-prevention tile holding the joystick left or right results in you turning in that direction the instant you move off them.
15. Finally, it's worth remembering that when you exit a teleport you will be travelling at the same speed and in the same direction as when you entered.

If you have any problems with any of the games, please call our Helpline on +44 (0) 81-780 2224.



Im Jahr 2049 starb Andre Thelman, einer der drei reichsten Männer der Welt. In den letzten zehn Jahren seines Lebens ließ er sich in den Gärten seines Hauses ein Labyrinth in eine Zeithöhle einbauen. Dieses Labyrinth – es wird SNARE, die Falle, genannt – besteht aus zwanzig unabhängigen, in der Leere schwebenden Zonen, die mit verborgenen Teleporten untereinander verbunden sind und von Robotern bewacht werden. Die Oberflächen dieser Zonen sind mit verschiedenartigen, druckempfindlichen Fliesen bedeckt, die unterschiedliche Auswirkungen auf die Umgebung haben.

Nur Thelman kannte den richtigen Weg durch jedes Labyrinth, und somit die Lösung für SNARE. Es geht ein Gerücht um, daß er kurz vor seinem Tod noch ein letztes Mal ins SNARE gegangen ist, um einen seiner wertvollsten Besitze dort zu verstecken. Viele haben sich gefragt, worum es sich dabei wohl handeln könne, manche sagen es sei ein Diamant, andere glauben Gold, oder sogar die Urkunden zum Thelman-Emporium. Keiner weiß es, da bis jetzt noch niemand aus der SNARE zurückgekommen ist.

Im Laufe der nächsten paar Jahre stieg die Popularität dieser Herausforderung trotz der allzu bekannten Gefahr weiter an. Die SNARE wurde zu einer gigantischen Arena entwickelt, automatische Kameras wurden installiert und jeder Versuch wurde im globalen Fernsehen übertragen (natürlich nach sorgfältiger Bearbeitung, um nichts preiszugeben – wenn jemand den Preis erhält könnte es ja keine Shows mehr geben). Jeder Wettbewerbsteilnehmer gelangt nur mit den minimalsten Informationen per Luftkissenboot und mit Plasmakanone in das Labyrinth, wo er zur Zone Eins teleportiert wird.

Werden Sie es schaffen, die Herausforderung zu bestehen – oder werden Sie der SNARE zum Opfer fallen?

DAS SPIEL

Das Spiel umfaßt 20 Niveaus oder Zonen. Diese Zonen sind in Vierersätze gruppiert, die jeweils einzeln geladen werden. Ihr Schiff schwebt über dem sich bewegenden Boden, wird aber zerstört, wenn es in eine der Lücken fällt. Alle Drehungen erfolgen sofort, indem sich der Bildschirm unter dem Schiff um 90 Grad versetzt. Man kann eine feste Spur hinterlassen, was bestimmte Vorteile hat. Das Ziel auf jedem Niveau ist es, den letzten Teleport zu finden – zwei verbundene, blinkende Kreise. Wenn man ein Schiff verliert, wird die Zone, in der man sich gerade befindet, auf den Anfang zurückgesetzt, und wenn man noch Schiffe übrig hat, wird ein neues an den start teleportiert. Wenn man kein Schiff mehr hat, wird der Versuch abgebrochen. Man erhält jedoch die Chance, diesen Satz zu wiederholen, indem man in der ersten Zone des jeweiligen Satzes mit den Leben, die man anfänglich hatte, und mit null Punkten neu beginnt.

Um unerbetene Besucher fernzuhalten, hatte Thelman Probleme in jede Zone der SNARE eingebaut. Diese bestehen aus den verschiedenen Fliesenarten auf dem Boden und am offensichtlichsten aus den Teleporten und Schaltern, sowie natürlich den Roboter-Wächtern. Jedes Niveau weist bis zu vier lokale Teleporte auf. Diese versetzen Sie einfach innerhalb der Zone und lassen Ihre Geschwindigkeit und Richtung dabei unverändert. Es kann auch bis zu

vier Schalter geben, die einen Teil des Spielfeldes transformieren und zwei Zustände, Ein und Aus, haben. Ein Schalter wird beim Überqueren aktiviert, aber die lauernden Roboter-Wächter können sie wieder deaktivieren, was sie auch tun. Periodisch transformieren sich die Fliesen für eine kurze Zeit in Energieschächte. Man kann Energie tanken, indem man über ihnen schwebt und wenn man Energie aus einer Zone mit herausnimmt, erhält man dafür einen Bonus. Da die Energie in einem Schacht variiert, kehrt sie sich manchmal auch um und saugt Bonusladungen aus Ihrem Schiff.

Vor jedem neuen Niveausatz werden Sie über etwaige Systemfehler, die sich auf die neue Umgebung zurückführen lassen, informiert.

DIE STEUERUNG

Normal (ohne Schießen)

Beschleunigen

Drehen — | — Drehen

Bremsen

Beim Schießen

Spur starten

Drehen — Schießen — Drehen

Springen

Taste

LEERTASTE – Spielpause (Schußtaste zum Neustarten)

Q (Nach Leertaste) – Spiel abbrechen

INFORMATIONSTAFELN

Für die folgenden Angaben beziehe man sich auf den Ladebildschirmformat:

Scanner

Zeigt den Spieler (gelb), die Wächter (rot) und die Anfangsposition des Letzten aktivierte Schalters, oder die gemeinsame Spieler- und Wächterposition (grau) an.

Kompaß

Gibt an, in welche Richtung man gerade zeigt – Norden, Süden, Osten und Westen. Norden ist auf dem Spielbildschirm und beim Scanner oben.

Bonus

N – keiner, L – extra Leben (oder 20,000 Punkte, wenn alle Leben schon vorhanden sind)
S – 10,000 Punkte extra, J – Sprungniveau (überspringt das nächste Niveau, plus 20,000 Punkte Bonus).

Gerätefunktionsanzeigen

Sie reflektieren den aktuellen Betriebsstand der Bordgeräte.

HINWEISE UND TIPS

1. Folgen Sie den Pfeilen, um Zone Eins zu vollenden. Benutzen Sie Zone Eins als Übungszone und gewöhnen Sie sich in Sicherheit an die Fliesen.
2. Durch Verschieben oder Zurücknehmen des Joystick erhöhen oder verringern Sie Ihre Geschwindigkeit um jeweils eine Stufe. Vermeiden Sie Panikbewegungen, da Sie sich sonst mehrmals ganz schnell um sich selbst drehen!
3. Die meisten neuen Piloten erwarten, daß sich das Schiff beim Drehen langsam wendet – und

drehen sich daher zu früh. Nicht vergessen: das Schiff dreht sich beim Bewegen des Joystick sofort auf der Stelle! Um eine Kurve genau an einem Hindernis entlang zu nehmen, warten Sie mit der Kurve bis der hinterste Punkt Ihres Schiffs auf der Höhe des Hindernisses ist.

4. Üben Sie Kurven um die Ecken der Fußbodenmuster und erhöhen Sie dabei langsam Ihre Geschwindigkeit.

5. Wählen Sie sich vor dem Drehen eine Markierung, stellen Sie sich vor, wo Sie nach der Kurve sein wird, und drehen Sie dann: dadurch läßt sich spätere Verwirrung bei Drehungen vermeiden.

6. Benutzen Sie den Scanner, um die Wirkung eines Schalters herauszufinden. Untersuchen Sie jeden Schalter einzeln und beachten Sie wenn möglich, was jeder Schalter bewirkt.

7. Vermeiden Sie eine direkte Konfrontation mit den Wächtern: Seien Sie bereit, über sie herüberzuspringen, da viele nur mit mehreren Treffern zerstört werden können.

8. Benutzen Sie Ihre Spur, um Wächter einzukreisen oder unzerstörbare in einer Ecke des Spielfelds einzusperren. Umringen Sie Schalter, um zu verhindern, daß sie ausgeschaltet werden. Eine kluge Verwendung der Spur kann die Wächter sogar töten. Die Spur kann im Gegensatz zu den Wänden sogar Übersprünge werden.

9. Der Schwerpunkt des Schiffs befindet sich direkt unter dem Kanonenturm. Solange er sich über Land befindet, werden Sie nicht in ein Loch fallen. Dieser Punkt ist auf für die Aktivierung der Fliesen verantwortlich.

10. Ein Ein-Fliesen-Loch zwischen den Wänden kann nicht befahren werden.

11. Denken Sie daran, daß Bonusse fünfmal pulsieren, ehe sie verschwinden.

12. Schwarze Fliesen verhindern nicht nur ein Springen, sondern ziehen Sie auch mitten im Flug zurück auf den Boden.

13. Eine Schalterbetätigung führt dazu, daß verschiedene Fliesenarten verändert werden. Wenn sich das Ergebnis eines zweiten Schalters mit einem anderen überschneidet, kann es das Ergebnis des ersten ändern, vermehren oder das Ergebnis des ersten verbergen. Daher führen Schalterbetätigungen in verschiedenen Sequenzen zu verschiedenen Resultaten. Experimentieren Sie, um die richtige Reihenfolge zu finden.

14. Wenn Sie sich auf einer Fliese mit Drehungsverhinderung befinden, führt ein Schieben des Joystick nach links oder rechts dazu, daß Sie sich sofort nach dem Verlassen dieser Fliese in die jeweilige Richtung drehen.

15. Letztendlich sollten Sie sich daran zu erinnern, daß Sie beim Herauskommen aus einem Teleport mit der gleichen Geschwindigkeit und in der gleichen Richtung wie beim Eintritt weiterfahren.

LADUNG VON KASSETTE

Kassette in Kassettenrecorder einsetzen. Dabei sicherstellen, daß die Kassette zurückgespult ist. Während man die SHIFT-Taste gedrückt hält, RUN/STOP drücken.

Nach Aufforderung vom Bildschirm den Kassettenrecorder starten.

SNARE wird jetzt automatisch geladen.

NUR MIT JOYSTICK.

LADUNG VON DISKETTE

Diskette einfügen und LOAD“*”, 8,1 tippen.

SNARE wird jetzt automatisch geladen.

SNARE ist ein Spiel mit Mehrfachladung. Zum Spielen die Anweisungen auf dem Bildschirm befolgen.

Falls Sie irgendwelche Probleme mit einem der Spiele haben, rufen Sie doch bitte unsere Telefonhilfe Nummer +44 (0)81-780 2224.



En 2049, André Thelman, l'un des trois hommes les plus riches du monde, mourut. Au cours des dix dernières années de sa vie, il avait fait construire un labyrinthe dans une cavité temporelle dans les jardins de sa maison. Ce labyrinthe, du nom de SNARE (piège) se compose de 20 zones indépendantes flottant dans un vide, reliées par des téléports cachés et gardées par des robots. Les surfaces de ces zones sont recouvertes de carreaux sensibles à la pression de divers types, mais ayant des effets différents sur l'environnement.

Seul Thelman connaissait l'itinéraire qu'il fallait prendre pour parcourir chaque labyrinthe, et, de ce fait, toutes les solutions permettant de résoudre le SNARE. On dit qu'avant de mourir, il entra dans le SNARE pour la dernière fois, emportant avec lui l'une de ses possessions les plus précieuses pour l'y cacher. Un grand nombre de gens se sont demandés ce que pourrait bien être cet objet, certains disent que c'est un diamant, d'autres pensent que c'est de l'or, même le titre de propriété de l'empire Thelman. Personne ne le sait, étant donné que tous ceux qui sont entrés dans le SNARE n'en sont jamais revenus.

Au cours des deux années suivantes, la popularité du défi augmenta, malgré le danger bien trop évident. Le SNARE fut aménagé en une arène géante, des caméras aériennes furent installées, et chaque tentative retransmise dans le monde entier (soigneusement éditée de façon à ne rien révéler – après tout, une fois que le prix aurait été remporté, il ne pourrait plus y avoir de spectacles). Chaque concurrent entre dans le labyrinthe à bord d'un engin aéroglossier armé d'un canon au plasma et est téléporté dans la Zone 1, disposant seulement d'un nombre d'informations minimum sur la marche à suivre.

Serez-vous celui qui relèvera avec succès le défi – ou serez-vous SNARED (pris au piège)?

LE JEU

Le jeu se compose de 20 niveaux ou zones. Ces zones sont regroupées en séries de quatre, chacune se chargeant séparément. Votre engin plane au-dessus du sol qui se déroule, mais il est détruit s'il tombe dans les vides. Tous les virages sont pris instantanément, faisant tourner l'écran de 90 degrés autour de l'engin. Vous pouvez laisser une traînée pleine derrière vous, ce qui a son utilité. Vous objectif, à chaque niveau, consiste à trouver le dernier téléport – deux cercles reliés qui clignotent. Lorsque vous perdez un engin, la zone dans laquelle vous vous trouvez retournera au début, et s'il vous reste des engins, un nouvel engin est téléporté au départ. S'il ne vous reste pas d'engins, votre tentative est terminée. Toutefois, vous avez la possibilité de rejouer cette série, en commençant dans la première zone de la série dans laquelle vous vous trouvez, avec les vies dont vous disposiez au départ, et repartant à zéro.

Afin de dissuader les visiteurs indésirables, Thelman a incorporé des puzzles dans chaque zone du SNARE. Ces puzzles se composent des divers types de carreaux se trouvant sur le sol, principalement les téléports et les interrupteurs, et, bien entendu, les gardiens robots. Chaque niveau comporte jusqu'à quatre téléports locaux. Ces derniers vous relogent dans cette zone, laissant votre vitesse et votre direction inchangées. Il y a également quatre interrupteurs possibles qui transforment une partie du terrain de jeu, et ont un état "tout" ou "rien". Par conséquent, le

survol d'un interrupteur l'activera, mais les gardiens robots rôdant toujours peuvent les désactiver et les désactiveront. De temps en temps, les carreaux se transforment en événements d'énergie pendant une courte période. On peut puiser de l'énergie à partir de ces derniers en glissant au-dessus et si vous sortez de l'énergie d'une zone, cela vous donnera droit à une prime. Etant donné que l'énergie dans un événement varie, quelquefois, elle inverse et enlève toutes primes de votre engin.

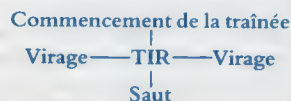
Avant chaque nouvelle série de niveaux, vous serez informé de toutes pannes du système dues au nouvel environnement.

COMMANDES

Normal (sans bouton de tir)



Avec bouton de tir enfoncé



Légende

BARRE D'ESPACEMENT – Arrêtez le jeu (Bouton de tir pour reprendre le jeu)

Q (Après espacement) – Abandonnez le jeu

TABLEAUX D'INFORMATIONS

Reportez-vous à votre écran de chargement pour :

Scanner

Montre le joueur (jaune), les gardiens (rouges) et la position initiale du dernier interrupteur activé ou la position partagée du joueur/gardien (gris)

Compass

Affiche la direction vers laquelle vous êtes tourné – le Nord, le Sud, l'Est et l'Ouest. Le Nord est vers le haut de l'écran de jeu et sur le scanner.

Bonus Type

N – rien, L – vie supplémentaire (ou 20.000 points si toutes les vies sont présentes), S – 10.000 points supplémentaires J – saut d'un niveau (saute le niveau suivant, plus une prime de 20.000 points).

Equipment Function Indicators

Ils reflètent l'état actuel de l'opération de l'équipement à bord.

CONSEILS ET TUYAUX

1. Suivez les flèches sur la Zone 1 pour la compléter. Utilisez la Zone 1 comme zone de pratique pour vous familiariser avec les carreaux en toute sécurité.
2. Le déplacement du joystick vers l'avant ou vers l'arrière augmente ou diminue votre vitesse d'un pas. Evitez d'agiter le joystick dans un état de panique, car vous pourriez tourner plusieurs fois très rapidement!
3. La plupart des nouveaux pilotes s'attendent à ce que l'engin se balance légèrement en tournant – et tournent trop tôt. N'oubliez pas qu'il tourne sur place dès que vous déplacez le joystick! Pour tourner sur le bord même d'un obstacle, attendez jusqu'à ce que la partie arrière même de votre engin soit au même niveau que le bord, puis tournez.

4. Exercez-vous à tourner sur le bord d'un motif d'un sol, en augmentant lentement votre vitesse. Choisissez un point de repère avant de tourner, imaginez où il sera une fois que vous aurez tourné, puis prenez le virage : cela vous aidera à éviter de vous embrouiller à l'avenir lorsque vous prendrez des virages.

6. Utilisez le scanner pour noter l'effet d'un interrupteur. Examinez chaque interrupteur séparément et notez, si possible, ce que fait chaque interrupteur.

7. Evitez les confrontations de plein fouet avec les gardiens : soyez prêt à sauter par-dessus, car il faut plusieurs coups pour détruire un grand nombre d'entre eux.

8. Utilisez la traînée pour rassembler les gardiens ou acculer les gardiens indestructibles dans un coin du terrain de jeu. Encerchez les interrupteurs pour empêcher qu'on les éteigne. Une utilisation judicieuse de la traînée peut même tuer les gardiens. On peut même sauter par-dessus la traînée, contrairement aux murs.

9. Le point de décollage de votre engin est directement au-dessous de la tourelle du canon; pourvu qu'il soit au-dessus de la terre, vous ne tomberez pas dans un trou. Ce point sert également à activer les carreaux.

10. Vous ne pouvez pas rouler sur un espace équivalent à un carreau entre les murs.

11. N'oubliez pas que les primes battent cinq fois avant de disparaître.

12. Les carreaux noirs vous empêchent non seulement de sauter, mais aussi vous font redescendre sur le sol au milieu d'un saut.

13. Le basculement des interrupteurs provoque la modification de divers types de carreaux. Si le résultat d'un deuxième interrupteur en chevauche un autre, cela peut modifier, majorer ou cacher le résultat du premier. Par conséquent, le basculement d'interrupteurs selon des séquences différentes donne des résultats différents. Expérimentez pour trouver le bon ordre.

14. Si vous êtes sur un carreau qui vous empêche de prendre un virage, le déplacement du joystick vers la gauche ou vers la droite vous fera tourner dans cette direction dès que vous le quitterez.

15. Pour terminer, il convient de noter que lorsque vous quittez un téléport, vous voyagerez à la même vitesse et dans la même direction que lorsque vous y êtes entré.

CHARGEMENT DE LA CASSETTE

Introduisez la cassette dans le lecteur, en veillant à ce qu'elle soit réembobinée. Appuyez sur RUN/STOP tout en maintenant la touche SHIFT en position enfoncée.

Lorsque le message est affiché, appuyez sur PLAY sur le lecteur.

SNARE se chargera alors automatiquement.

JOYSTICK SEULEMENT.

CHARGEMENT DE LA DISQUETTE

Introduisez la disquette et tapez LOAD"**,8,1.

SNARE se chargera automatiquement.

SNARE est un jeu multichargement. Suivez les instructions à l'écran pour jouer.

Si vous avez des problèmes avec l'un quelconque des jeux, veuillez appeler notre ligne d'assistance au +44 (0)81-780 2224.

Nel 2049 è morto Andre Thelman, uno dei tre uomini più ricchi del mondo. Durante gli ultimi dieci anni della sua vita, egli aveva costruito un labirinto in una cavità temporale nei giardini della sua casa. Questo labirinto, il cui nome è SNARE, è formato da 20 aree indipendenti che galleggiano nel vuoto, sono collegate tramite installazioni centrali di comunicazione (teleporte) nascoste vengono tenute sotto controllo da robot. Le superfici di queste aree sono ricoperte da mattonelle di vario tipo sensibili alla pressione, dotate di effetti ambientali diversi.

Solo Thelman era a conoscenza del percorso da fare attraverso ciascun labirinto, e quindi delle soluzioni di SNARE. Gira voce che prima di morire, Thelman fosse entrato un'ultima volta nel labirinto portando con sé uno degli oggetti più preziosi e ve lo avesse lasciato. Molti si sono chiesti che cosa fosse questo oggetto: alcuni dicono un diamante, altri pensano che si tratti d'oro, altri ancora di documenti di trasferimento del possesso dell'impero Thelman. Nessuno lo sa, poichè chiunque è entrato nello SNARE non ne è uscito.

Negli anni successivi la sfida a SNARE ha conosciuto una crescente popolarità, malgrado gli ovvi pericoli, SNARE è diventata una grande arena, su cui sono state installate macchine di ripresa soprattesta, ed ogni tentativo di espugnazione viene trasmesso dalla televisione dall'inizio alla fine (non svelandone però il mistero – in fin dei conti, se si ottiene il premio non è più possibile continuare a cercare). Ciascuno sfidante entra nel labirinto su un veicolo a cuscino d'aria armato di cannone al plasma, nell'Area Uno, munito di pochissime informazioni su dove andare.

Riuscirete a vincere la sfida, o verrete fatti fuori da SNARE?

IL GIOCO

Il gioco si svolge su 20 livelli o aree. Tali aree sono suddivise in gruppetti di quattro, ciascuno dei quali viene caricato separatamente. Il vostro veicolo si sposta sopra il pavimento scorrevole ma viene distrutto se cade nei buchi. Le girate sono istantanee, ed il veicolo viene rovesciato a 90 gradi rispetto allo schermo. Potete lasciare dietro di voi una traccia di materiale solido, che ha la sua utilità. Il vostro obiettivo in ciascun livello è trovare la teleporta finale – due cerchi collegati tra loro che luccicano ad intermittenza. Se perdete il vostro veicolo, l'area nella quale vi trovavate effettuerà il reset tornando al punto di partenza, e se avete ancora dei veicoli, uno di questi verrà portato all'inizio del gioco. Se non vi rimangono più veicoli, il gioco è terminato. Avete tuttavia la possibilità di rigiocare, cominciando con l'area nella quale vi trovate, con le vite a vostra disposizione all'inizio del gioco, ed partendo da zero.

Per scoraggiare visitatori indesiderati Thelman ha incorporato dei puzzle in ciascuna area dello SNARE. Tali puzzle sono composti di vari tipi di mattonelle da pavimento, i principali essendo le teleporte e gli interruttori, e naturalmente i guardiani robot. Ciascun livello possiede fino ad un massimo di quattro teleporte locali. Queste servono a reindirizzarvi all'interno dell'area in questione, lasciando inalterata la vostra velocità e direzione. Vi sono inoltre quattro interruttori possibili che trasformano una parte del campo da gioco, e che possono essere attivati/disattivati. Il passare sopra un interruttore lo attiverà, ma i guardiani robot sempre sul chi va là, hanno la

facoltà di disattivarli. Periodicamente le mattonelle si trasformano per un breve periodo in sfiatatoi di energia. È possibile raccogliere questa energia dalle mattonelle facendovi passare sopra il veicolo, e se viene raccolta tutta l'energia dell'area in questione, si ha diritto ad un premio. L'energia negli sfiatatoi fluttua, e talvolta torna indietro e rimuove il premio dal vostro veicolo.

Prima di aprire ciascun gruppo di livelli, verrete informati su eventuali avarie del sistema dovute al nuovo ambiente.

COMANDI

Normale (senza premere il bottone di tiro)



(Premendo il bottone di tiro)



Tasti

BARRA SPAZIATRICE – pausa dal gioco (Bottone di tiro per riprendere)

Q (Dopo uno spazio) – Abbandona gioco

PANNELLO DI INFORMAZIONI

Fate riferimento al vostro schermo di caricamento per le seguenti informazioni:

Scanner

Mostra il giocatore (in giallo), i guardiani (in rosso) e la posizione iniziale dell'ultimo interruttore attivato, o la posizione condivisa da giocatore/guardiano (in grigio).

Compass

Mostra la vostra direzione – Nord, Sud, Est e Ovest, Il Nord si trova nella parte superiore dello schermo e dello scanner.

Bonus Type

N – nessuno, L – una vita in più (extra life), (oppure 20,000 punti se tutte le vite sono ancora a disposizione), S – premio di 10,000 punti extra, J – salta livello (passa al livello successivo, in più conferisce un premio di 20,000 punti).

Equipment Function Indicators

Riflette l'attuale stato delle operazioni delle attrezzature interne.

SUGGERIMENTI

1. Seguite le frecce nell'area Uno per completarla. Usate l'Area Uno per fare pratica, acquistate dimestichezza con le mattonelle senza correre rischi.
2. Battete leggermente il joystick in avanti o indietro aumenta o diminuisce di un passo la vostra velocità. Evitate di agitare il joystick presi dal panico, poichè rischiate di essere rovesciati varie volte molto rapidamente!
3. Quasi tutti i nuovi piloti si aspettano che il veicolo oscilli leggermente mentre gira – ed effettuano la girata troppo in fretta. Ricordatevi: il veicolo si gira immediatamente non appena muovete il joystick! Per girare lungo il bordo di un osacolo, aspettate di avere il retro del vostro veicolo alla stessa altezza del bordo, e quindi girate.



4. Esercitatevi nelle girate intorno ad un disegno del pavimento, aumentando lentamente la vostra velocità.
5. Prendete un punto di riferimento prima di girare, immaginatevi dove sarà dopo aver girato, quindi effettuate la girata: ciò contribuirà ed evitare future confusioni durante le girate.
6. Usate lo scansore per vedere l'effetto di un'interruttore. Esaminare ciascun interruttore separatamente e notate, se possibile, qual è la funzione di ciascuno di essi.
7. Evitate conflitti diretti con i guardiani: preparatevi piuttosto ad evitarli saltandoli, poichè occorrono molti colpi per distruggerli.
8. Usate la traccia per raggruppare i guardiani o per intrappolare quelli indistruttibili in un angolo del campo da gioco. Circondare gli interruttori per evitare che vengano disattivati. Un uso intelligente della traccia può addirittura uccidere i guardiani. La traccia può anche essere saltata, a differenza delle pareti.
9. Il punto di lancio per il vostro veicolo è direttamente sotto la torre a cannoni, e semprechè questo sia su terra ferma non rischierete di cadere in un buco. Questo punto è inoltre responsabile dell'attivazione delle mattonelle.
10. Non è possibile passare su un vuoto di una mattonella tra le pareti.
11. Ricordatevi, i premi battono cinque volte prima di sparire.
12. Le mattonelle nere non solo prevengono i salti, ma vi riportano anche a terra a metà salto.
13. Tirare gli interruttori provoca l'alterazione di vari tipi di mattonelle. Se l'azione di un secondo interruttore si sostituisce a quella del primo, essa può cambiare, sommarsi a, o anche nascondere l'azione del primo. Tirare gli interruttori in varie sequenze produce risultati diversi. Fate esperimenti per scoprire l'ordine corretto.
14. Se vi trovate su una mattonella che impedisce di girare, tenendo il joystick a sinistra o a destra vi farà girare in quella direzione nell'istante in cui vi allontanate dalla mattonella.
15. Infine vale la pena ricordare che quando uscite da una teleporta, viaggerete alla stessa velocità e nella stessa direzione di quando siete entrati.

NASTRO DI CARICAMENTO

Inserite il nastro nel lettore di cassette, assicurandovi che sia riavvolto.

Mentre tenete premuto il tasto SHIFT, premete RUN/STOP.

Quando lo schermo vi avviserà, premete PLAY sul giocatore.

SNARE caricherà automaticamente.

SOLO JOYSTICK.

DISCO DI CARICAMENTO

Inserite il disco e battete LOAD“*”8,1.

SNARE caricherà automaticamente.

SNARE è un gioco con diversi tipi di caricamento. Per giocare, seguite le istruzioni su schermo.

Se avete delle difficoltà con uno dei giochi, chiamate la nostra Help-line al numero + 44-(0)81-7802224.

El año 2049 Andre Thelman, uno de los tres hombres más ricos del mundo, falleció. Durante los últimos diez años de su vida se hizo construir un laberinto en una cavidad temporal en los jardines de su casa. Este laberinto, llamado SNARE, está formado por 20 áreas independientes que flotan en el vacío, unidas por telepuertos escondidos y guardadas por robots. Las superficies de estas áreas están cubiertas con losetas sensibles a la presión de varios tipos, pero con diferentes efectos ambientales.

Sólo Thelman conocía la ruta necesaria para pasar por cada laberinto, de ahí todas las soluciones del SNARE. Se rumoreaba que antes de fallecer entró en el SNARE por última vez llevando consigo una de sus posesiones más valiosas para dejarla escondida allí. Son muchos los que han considerado qué será esto, algunos dicen que es un diamante, otros piensan que es oro, o incluso las escrituras de propiedad del imperio Thelman. Nadie sabe, porque todos cuantos han entrado en el SNARE no han vuelto jamás.

Durante los dos años próximos este desafío se hizo más popular, a pesar de todo su peligro claro. El SNARE se ha convertido en una gigantesca arena, se han instalado cámaras elevadas y se ha televisado todo intento para todo el mundo (cuidadosamente cortado para no revelar nada importante... después de todo, conseguido el premio, no serían posibles más espectáculos). Cada competidor entra en el laberinto en una nave levitante armada con un cañón de plasma y es teletransportado al Área Uno, únicamente con una información mínima para empezar.

¿Será usted el que sea capaz de superar este desafío – o quedará atrapado en el SNARE?

EL JUEGO

El juego consiste en 20 niveles de áreas. Estas áreas están agrupadas en conjuntos de cuatro que se cargan por separado. Su nave levita sobre el suelo deslizante, pero queda destruida si cae por las separaciones del mismo. Puesto que los turnos se hacen instantáneamente, colocando de repente la pantalla a 90 grados respecto a la nave. Usted puede dejar un reguero sólido detrás, que tiene sus usos. Su objetivo en cada nivel consiste en hallar el telepuerto final – dos círculos unidos y en intermitente. Cuando pierde una nave, se reajusta el área en que se encuentra usted volviendo al principio, y si le queda alguna nave se teletransporta una nueva al principio. Si no le queda nave alguna sus intentos quedan terminados. No obstante, se le da la oportunidad de volver a jugar el conjunto, comenzando en la primera área del conjunto en que está usted, con las vidas que tenía originalmente, y puntuando a partir de cero.

Para deterrente de visitantes no deseados, Thelman incorporó rompecabezas a cada área del SNARE. Estos consisten en varios tipos de losetas que hay en el suelo, principalmente en los telepuertos y conmutadores, y por supuesto los guardianes robot. Cada nivel está relacionado con cuatro telepuertos locales. Estos sirven para recolocar a usted simplemente en tal área, sin que cambie su velocidad y dirección. Además hay cuatro conmutadores posibles que transforman parte del campo de juego y pueden conectarse y desconectarse. Por lo tanto, si se pasa sobre un conmutador se le activa, pero los guardianes robot, siempre merodeantes, pueden de hecho

desactivarlos. Periódicamente las losetas se transforman en bocas de energía por un corto tiempo. Puede tomarse energía de ellas pasando en levitación sobre las mismas, y si se consigue se gana un bono. Puesto que la energía de una boca fluctúa, a veces se invierte y le quita cualquier bono de carga a su nave.

Antes de cada nuevo conjunto de niveles se le informará si ha habido fallos del sistema debido al nuevo ambiente.

CONTROLES

Normal (sin Fuego)



Teclas

BARRA DE ESPACIO – Pausa en el juego (Pulsador de Fuego para seguir)

Q (Después de Espacio) – Salida del juego

PANELES DE INFORMACION

Vea su pantalla de carga para lo siguiente

Scanner

Muestra al jugador (amarillo), los guardias (rojo) y la posición inicial del último conmutador activado o la posición compartida de jugador/guardia (gris).

Compass

Visualiza la dirección frente a usted – Norte, Sur, Este y Oeste. El Norte está arriba en la pantalla y el scanner.

Tipo de Bono

N – ninguno, L – vida extra (20.000 puntos si tiene todas las vidas), S – 10.000 puntos extra, J – salto de nivel (evita tener que pasar por el nivel siguiente, más da un bono de 20.000 puntos).

Equipment Function Indicators

Estos indicadores reflejan el actual estado de funcionamiento del equipo de a bordo.

INDICACIONES Y SUGERENCIAS

1. Siga las flechas del Area Uno para completarla. Use el Area Uno como área de ensayo. familiarícese con las losetas sin estar en peligro.
2. Doblando la joystick hacia adelante o hacia atrás se aumenta o disminuye su velocidad en una etapa. Evite moverse con pánico !puede dar giros varias veces con gran rapidez;
3. La mayoría de los pilotos nuevos esperan que la nave se columpie un poco al girar... y dan el giro demasiado pronto. Recuerde: Gira en el punto !en el instante en que mueve usted la joystick; Para girar a lo largo del borde mismo de un obstáculo, espere hasta que la parte trasera de su nave esté a nivel con el borde y entonces gire.
4. Ensaye a girar alrededor del borde de un dibujo de suelo, aumentando lentamente su velocidad.
5. Tome como referencia un punto del escenario antes de hacer el giro, imagine dónde se

encontrará después del giro, luego haga éste: esto le ayudará e evitar confusiones futuras durante los giros.

6. Use el scanner para notar el efecto de un conmutador. Investigue por separado cada conmutador y fíjese en lo que hace cada uno, si es posible.
7. Evite confrontaciones con los guardias: esté preparado para saltar por encima de ellos, porque para destruir muchos de ellos se necesitan muchos aciertos de puntería.
8. Use el reguero para conducir a los guardias o atrapar a los indestructibles en una esquina del campo de juego. Encierre conmutadores para impedir que se desactiven. Un uso inteligente del reguero puede incluso servir para matar guardias. Además puede saltar sobre el reguero, al contrario de lo que sucede con las paredes.
9. El punto de elevación para su nave está directamente debajo de la torreta del cañón, mientras esté este punto sobre tierra no caerá usted en un agujero. Además este punto es responsable de la activación.
10. No se puede conducir sobre una separación de una loseta entre las paredes.
11. Recuerde, los bonos tienen impulso cinco veces antes de desaparecer.
12. Las losetas negras no sólo impiden saltar, sino que además le tiran a usted a tierra en mitad del salto.
13. La manipulación de los conmutadores da por resultado que varios tipos de losetas se alteren. Si el resultado de un segundo conmutador se superpone a otro, puede alterar, añadir o esconder respecto al resultado del primero. Por ello la manipulación de conmutadores en distintas secuencias produce diversos resultados. Experimente para encontrar el orden correcto.
14. Si está usted sobre una loseta que impide giro manteniendo la joystick a izquierda o derecha produce un giro de usted en aquella dirección en el instante en que sale de ellas.
15. Finalmente, vale la pena recordar que cuando usted sale de un telepuerto usted viaja a la misma velocidad y en la misma dirección que cuando entró.

CARGA DE CASSETTE

Inserte la cinta en el tocador de cintas, asegurándose de que se rebobine, mientras mantiene apretada la tecla SHIFT, apriete RUN/STOP.

Cuando la pantalla se lo indique, apriete PLAY en el tocacintas.

Ahora el SNARE se carga automáticamente.

SOLO JOYSTICK.

CARGA DE DISCO

Inserte el disco y escriba con el teclado LOAD“*”,8,1.

EL SNARE se carga automáticamente.

SNARE es un juego de multicarga. Para jugarlo, siga las instrucciones que se presentan en la pantalla.

Si tiene algún problema con cualquiera de los juegos, le rogamos llame a nuestra Línea de Ayuda teléfono número +44 (0)81 780 2224.

Andre Thelman, een van de drie rijkste mannen ter wereld, stierf in 2049. Gedurende de laatste tien jaar van zijn leven liet hij een doolhof maken binnen een seculiere holte in de tuinen van zijn huis. Deze doolhof, die de SNARE genoemd werd, is gevormd van 20 onafhankelijk drijvend delen in een ledige ruimte, verbonden door verborgen telehavens en bewaakt door robots. De oppervlakken van deze delen zijn bedekt met tegels van verschillende soorten die gevoelig zijn voor druk, maar die verschillende effecten op de omgeving hebben.

Alleen Thelman kende de vereiste route door iedere doolhof en daardoor alle oplossingen voor de SNARE. Het gerucht loopt, dat hij voor hij stierf een laatste keer de SNARE binnenging waarbij hij een van zijn meest geliefde bezittingen met zich meenam om het daar verborgen achtereinde te laten. Velen hebben zich afgevraagd wat dat geweest kan zijn, sommigen zeggen een diamant, anderen denken dat het goud is of zelfs akten voor het Thelman-rijk. Niemand weet het, omdat niemand die de SNARE binnen is gegaan, ooit teruggekomen is.

De volgende paar jaren werd de uitdaging meer en meer populair, ondanks het heel duidelijke gevaar. De SNARE werd uitgebreid tot het een gigantische arena werd, boven het hoofd geplaatste camera's werden geïnstalleerd en iedere poging was over de gehele wereld op de televisie te zien (voorzichtig geredigeerd zodat er niets verklapt werd – per slot van rekening zouden er geen vertoningen meer mogelijk zijn als iemand eenmaal de prijs had gekregen). Iedere deelnemer gaat de doolhof binnen in een zweefboot bewapend met een plasma-kanon en wordt arena Een binnengeteleloodst met slechts beperkte inlichtingen om mee verder te kunnen.

Zal jij degene zijn die de uitdaging overwint – of zal je in de SNARE lopen?

HET SPEL

Het spel bestaat uit 20 niveaus of delen. Deze delen zijn gegroepeerd in reeksen van vier, die ieder apart ingeladen worden. Jouw schip zweeft boven de omkrullende vloer, maar wordt vernietigd als het in de spleten valt. Alle draaien worden ogenblikkelijk gemaakt, plotseling zichtbaar op het scherm, 90 graden rond het schip. Je kunt een duurzaam spoor achterlaten, dat zijn voordelen heeft. Het doel op ieder niveau is de laatste telehaven te vinden – twee verbonden flitsende kringen. Als je een schip verliest zal het gedeelte waar je op dat moment in bent automatisch naar het begin teruggaan, en als je nog een schip hebt zal een nieuwe naar het beginpunt geteleloodst worden. Als je geen schip meer hebt wordt je poping beëindigd. Je krijgt echter de kans om die reeks nog eens te spelen, beginnend in het eerste gedeelte van de reeks waar je mee bezig bent, met de kansen die je in het begin had en je scoort vanaf nul.

Om ongewenste bezoekers af te houden neemt Thelman puzzels op in ieder deel van de SNARE. Deze bestaan uit de verschillende soorten tegels op de vloer, het meest in 't oog vallend zijn de telehavens en schakelaars en natuurlijk ook de robotbewakers. Ieder niveau heeft tot op vier plaatselijke telehavens. Deze verplaatsen je eenvoudig binnen dat deel, zonder je snelheid en koers te veranderen. Er zijn ook vier schakelaars die te gebruiken zijn om een deel van het speelterrein te veranderen en die een aan en uit positie hebben. Als je over een schakelaar heengaat

zal die in werking gezet worden, maar de zich steeds schuilhoudende robotbewakers kunnen en zullen ze weer afzetten. Af en toe veranderen tegels voor een korte periode in energiekanalen. Je kunt hiervan energie verzamelen door over ze te zweefrijden en als je zo uit een gedeelte weggedragen wordt zal dat een bonus betekenen. Daar de energie in een kanaal schommelt zal het soms een bonuslading van je schip omzetten en verwijderen.

Al voor iedere nieuwe reeks niveau's zal je inlichtingen ontvangen over mogelijke systeemstoringen die te wijten zijn aan de nieuwe omgeving.

BEDIENINGEN

Normaal (zonder Vuur)



Toetsen

SPATIEBALK – Onderbreek het spel (begin weer met de Vuurknop)

Q (Na Spatie) – Geef het spel op

INLICHTINGENPANELEN

Raadpleeg je inlaadscherm voor het volgende:

Scanner

Toont de speler (geel), de bewakers (rood) en de eerste positie van de laatste schakelaar die aangezet of gedeeld werd door speler/bewaker positie (grijs).

Compass

Vertoont de richting waarin je gekeerd staat – Noord, Zuid, Oost en West. Noord is boven op het spelscherm en de scanner.

Bonus Type

N – geen, L – extra kansen (of 20,000 punten als alle kansen aanwezig zijn), S – extra 10,000 punten scoor, J – Springniveau (slaat het volgende niveau over, plus 20,000 bonuspunten).

Equipment Function Indicators

Geven de huidige toestand van de operatie weer van de aan-boord uitrusting.

WENKEN EN RAADGEVINGEN

1. Volg de pijlen op Deel Een om het te voltooien. Gebruik Deel Een als een oefengedeelte, wen op een veilige manier aan de tegels.
2. Door de joystick een duwtje te geven, naar voren of naar achteren, vermeerder of verminder je je snelheid met een trede. Vermijdt paniekerig waggelen, daar je verschillende malen heel snel kunt draaien!
3. De meeste nieuwe piloten verwachten het vaartuig een beetje te schommelen als het draait – en zodoende te vroeg te draaien. Vergeet niet, het draait op de plaats zelf op het moment dat je de joystick beweegt! Om langs de zijkant van een hindernis te draaien, wacht je tot het

- achterste einde van je vaartuig op de zelfde hoogte is als de zijkant en dan draai je.
4. Oefen om langs de kant van een vloerpatroon te draaien en je snelheid langzaam op te voeren.
 5. Kies een markatiepunt voor je draai, stel je voor waar het zal zijn nadat je gedraaid hebt, draai dan: dit zal helpen om verwarring met de volgende keren te voorkomen.
 6. Gebruik de scanner om het effect van een omkeer te noteren. Onderzoek iedere omkeer afzonderlijk en zo mogelijk noteer wat iedere omkeer bereikt.
 7. Vermijd frontale confrontaties met bewakers: sta klaar om over ze heen te springen omdat verschillende meerdere keren getroffen moeten worden voor ze vernietigd zijn.
 8. Gebruik het spoor om bewakers samen te drijven of om onverstrooibare te vangen in een hoek van het speelterrein. Omsluit schakelaars om te voorkomen dat ze uitgedraaid worden. Knap gebruik van het spoor kan zelfs bewakers doden. Je kunt zelfs over het spoor springen, maar niet over met muren.
 9. Het opstijpunt voor je schip is recht onder de geschutstoren, zo lang als dit over land is zal je niet in een gat vallen. Dit punt is ook verantwoordelijk voor het aanzetten van de tegels.
 10. Je kunt niet sturen over een opening van één tegel tussen muren.
 11. Vergeet niet dat bonussen vijf keer trillen voordat ze verdwijnen.
 12. Zwarte tegels voorkomen niet alleen dat je springt, maar trekken je ook terug naar de grond in het midden van een sprong.
 13. Het aanstoten van schakelaars loopt uit op de verandering van verschillende tegels. Als de uitwerking van een tweede schakelaar samenvalt met dat van een ander, kan het de uitwerking van de eerste veranderen, er zijn toevoegen of verbergen. Daarom eindigt het aanstoten van schakelaars in verschillende volgorden in verschillende resultaten. Experimenteer om de juiste volgorde te vinden.
 14. Als je op een draai-voorkomende tegel bent, dan eindigt het houden van de joystick rechts of links in het draaien in die richting zodra je er vanaf gaat.
 15. Tenslotte is het de moeite waard om te onthouden dat als je een telehaven verlaat, je zult reizen met dezelfde snelheid en in dezelfde richting als wanneer je binnenkwam.

LAAD-CASSETTE

Plaats de tape in de tape-player, verzeker je ervan dat hij teruggespoeld is. Terwijl je de SHIFT-toets ingedrukt houdt, druk je op RUN/STOP.

Als het scherm je aanspoort, druk je op SPEEL op de speler.

SNARE zal nu automatisch ingeladen worden.

JOYSTICK ALLEEN.

LAADDISK

Plaats de disk en type LAADT“+”, 8,1.

SNARE zal automatisch ingeladen worden.

SNARE is een meerlaad-spel. Volg de instructies op het scherm om te spelen.

Als je een probleem hebt met welk spel dan ook, bel dan onze Hulplijn op +44 (0)81-780 2224.



I 2049 døde Andre Thelman, en af de tre rigeste mænd i verden. I løbet af de sidste ti år, han levede, fik han en labyrint ombygget til en tidshule i sin have. Denne labyrint, som han kaldte SNARE, består af 20 af hinanden uafhængige områder, der flyder omkring i et tomrum, forbundet med skjulte teleporte, og bevogtet af robotter. Disse områders overflader er dækket med trykfølsomme fliser af mange typer. Men med forskellige virkninger på omgivelserne.

Kun Thelman kendte den rigtige rute gennem hver labyrint, og derven også alle løsningerne til SNARE. Rygtet siger at han inden sin død gik ind i SNARE for sidste gang, med det formål at skjule en af sine mest elskede ejendele derinde. Mange har undret sig over, hvad denne genstand kunne være, nogle siger en diamant, andre tror det er guld, ja måske endda værdipapirer til Thelmans imperium. men ingen ved det, for ingen, der er gået ind i SNARE, er nogensinde kommet tilbage igen.

I løbet af de næste par år steg udfordringen i popularitet, til trods for den alt for oplagte fare. SNARE udviklede sig til en enorm arena, der blev installeret kameraer, og alle forsøg blev transmitteret i fjernsynet verden over (med omhyggelig redigering, så der ikke blev afsløret noget – for hvis præmien først blev snuppet, ville der jo ikke være flere forestillinger). Hver deltager finder vej ind i labyrinten i et luftskib, bevæbnet med en plasmakanon og teleportes til Område Et, med meget få oplysninger at gå på.

Skal det være dig, der magter udfordringen – eller bliver du FANGET?

SPILLET

Spillet består af 20 niveauer eller områder. Disse områder er grupperet i sæt på fire hver, der loads enkeltvis. Dit skib svæver over rullepulvet, men tilintetgøres hvis det falder gennem hullerne. Alle vendinger foretages øjeblikkeligt, ved at smække skærmen 90 grader omkring skibet. Du kan efterlade et fast spor, hvilket kan være nyttigt. Dit mål på hvert niveau er at finde den sidste teleport – der består af to forbundne, lysende cirkler. Hvis du mister et skib, vil det område du befinder dig i starte forfra igen, og hvis du har flere fartøjer til overs, vil et nyt blive teleportet til startpunktet. Hvis du ikke har flere skibe tilbage, er det slut på dit forsøg, men du har mulighed for at begynde igen i det første område på det sæt, du befinder dig i, med det antal liv, du havde til at begynde med, og med et pointtal på nul.

For at holde uønskede gæster ude, indbyggede Thelman gader på hvert af SNAREs områder. Disse består af de forskellige flisetyper, der findes på gulvet, især teleportene og kontakterne, og naturligvis robotvagterne. Hvert niveau indeholder op til fire lokale teleporte. Disse porte anbringer dig simpelthen igen i det respektive område, uden at ændre din hastighed og retning. der er også fire mulige kontakter, der omdanner dele af spillefeltet, og kan tændes eller slukkes. Hvis du flyver over en kontakt, tændes den, men de alle steds lurende robotvagter kan og vil slukke dem igen. Fra tid til anden omdannes fliserne til energiåbninger i kort tid. Man kan opsamle energi ved at svævestyre over dem, og hvis de bringes ud af området gives der et bonuspoint. Da energien i en sådan åbning varierer, vil den somme tider omvendes, og trække eventuelle bonuspoints fra dit skib.

Inden du begynder på et nyt sæt niveauer, vil du få besked om eventuelle systemfejl i de nye omgivelser.

KONTROLGREB

Normal (uden ildvåben)



Taster

MELLEMRUMSTAST – Pause i Spillet (Tryk på knappen for at starte igen)

Q (Efter mellemrum) – Afslut Spillet

INFORMATIONSPANELER

Kontroller loadingskærmen for at finde de følgende:

Scanner

Viser spilleren (gul), vagtrobotterne (røde) og begyndelsespositionen for den senest aktiverede kontakt eller delt spiller / robotvagt position (grå)

Compass

Afbilder hvilken retning du vender – nord, syd, øst og vest. Nord er opad på skærm og scanner

Bonus Type

N – ingen, L – ekstra liv (eller 20.000 point hvis alle liv stadig findes, S – 10.000 point ekstra)
J – springniveau (springer over næste niveau, plus 20.000 bonuspoint)

Equipment Function Indicators

Gengiver spillets nuværende status til enhver tid

GODE RÅD OG VEJLEDNINGER

1. Følg pilene i Område Et hele vejen til enden. Brug Område Et som øvelsesområde, og vær dig til fliserne i ro og mag.
2. Joystick bevægelse fremad eller bagud vil øge eller sagtné din hastighed med et trin. Undgå panikbevægelser, da disse kan få skibet til at vende adskillige gange meget hurtigt!
3. De fleste nye piloter forventer, at skibet vil svinge lidt når det drejer – og drejer derfor for tidligt! Husk at skibet drejer så snart du rører ved din joystick! Hvis du skal dreje ved den yderste kant af en hindring, skal du vente indtil skibets bagende er på højde med kanten, og da først vende.
4. Øv dig i at vende langs kanten af et gulvmønster, samtidig med at du langsomt øger hastigheden.
5. Find et landmærke inden du drejer, forestil dig hvor det vil befinde sig efter vendingen, og foretag derefter drejningen: dette vil undgå forvirring fremover når du drejer.
6. Benyt scanneren til at se hvilken virkning kontakterne har. Undersøg hver kontakt en for en og prøv at huske hvad hver enkelt funktion er.
7. Undgå frontale sammenstød med robotvagterne: vær klar til at springe over dem, da mangt af dem kun kan tilintetgøres med adskillige salver.

Med ildvåben aktiveret



8. Benyt sporet til at opsamle robotvagterne, eller lok de uforgængelige vagter i en fælde i et hjørne af spillefeltet. Sørg for at omringe kontakterne, så de ikke kan afbrydes. Hvis sporet benyttes med omhu, kan det endda bruges til at slå vagterne ihjel. Man kan også, i modsætning til murene, springe over sporene.
9. Dit skibs løftepunkt ligger direkte under maskingeværtårnet, og så længe dette er over land, er der ingen risiko for at falde gennem et hul. Dette punkt er ligeledes ansvarlig for aktivering af fliserne.
10. Man kan ikke færdes på et en-flises ophold mellem murene.
11. Husk et bonuspoint pulserer fem gange inden de forsvinder.
12. Sorte fliser ikke blot hindrer spring, men vil også trække dig tilbage til jorden midt i et spring.
13. Tab af kontakter resulterer i ændring af adskillige flisetypen. Hvis resultatet af en kontakt overlapper en anden, kan dette ændre, tilføje noget til, eller skjule resultatet af den første. Hvis kontakter derfor benyttes if forskellige rækkefølger, opstår der forskellige resultater. Eksperimenter indtil du kender den korrekte rækkefølge.
14. Hvis du befinder dig på en drejningshindrende flise og drejer din joystick til enten venstre eller højre, vil du fortsætte i den retning, så snart du forlader flisen.
15. Og så er det iøvrigt værd at huske, at når du forlader en teleport, vil du svæve med samme hastighed og i samme retning, som da du entrede.

LOADING AF KASSETTEN

Båndet indsættes i båndoptageren, efter at det er spolet tilbage. Medens SHIFT tasten holdes nede, trykkes på RUN/STOP.

Når skærmen giver dig et prompt, trykkes på PLAY på båndoptageren.

SNARE vil nu loades automatisk.

KUN MED JOYSTICK.

LOADING AF DISK

Indsæt disk og skriv LOAD“*”,8,1.

SNARE vil loades automatisk

SNARE er et multiloade spil. Der spilles ved at følge vejledningerne på skærmen.

Hvis De har problemer af nogen art med nogle af spillene, bedes De venligst rine til vores Hjælpelinie på +44 (0) 81-780 2224.

CONFUZION



LOADING INSTRUCTIONS/CASSETTE

Insert the cassette Side 1 upwards into your cassette player and rewind to the beginning. Hold down the SHIFT key and press the RUN/STOP key and the words LOAD and PRESS PLAY ON TAPE will appear.

DISK

Insert disc into disc drive and close door. Type LOAD "*" ,8,1 and press RETURN.

BACKGROUND

You are in a huge 64 storey automated industrial plant that is used for the production and storage of deadly Confuzion Bombs. This place is considered to be one of the greatest threats to mankind. Having gained access to the computer control room – your mission now is to explode every bomb on all of the factory's 64 levels.

FACTORY INFORMATION

64 LEVELS (8 SECTIONS EACH WITH 8 FLOORS)

SECTION	1	LEVEL	1-8	SECTION	5	LEVEL	33-40
	2		9-16		6		41-48
	3		17-24		7		49-56
	4		25-32		8		57-64

You have authorised access to the first level in each of the first six sections (1, 9, 17, 25, 33 & 41)

The assembly lines consist of sliding pallets which were used for the movement of components. The pallets are left covered in sections of fuzewire.

OBJECTIVE

To destroy the complete complex by eliminating the entire explosive stockpile.

CONTROLS

Confuzion can be controlled by the keyboard or Joystick. On loading the keyboard controls are set as Left = - Right =, Up = A Down = Z Abort = ◀ (top left key). Speed – space bar.

FROM TITLE SCREEN

Press R – To Redefine keys

Press I – For Instructions

Press P – Player Mode 1 or 2

Press Space Bar or Joystick Button to SELECT LEVEL

Press M – Music on or Off

Press D – Demonstration

SELECT LEVEL SCREEN

Up control – Step up level

Down control – Step down level

Left or Right control – Select Skill step level

R – Reverse effect of controls

Space Bar or Joystick Button to START GAME

SKILL STEPPING

This feature allows you to continue from the last level completed in your previous game provided you answer Yes to the New Game prompt. Also up/down = Yes and left/right = No and (Nodding and Shaking!)

DURING PLAY

Move pallets into the adjacent space using up, down, left and right controls. Lay a fuze from the spark to the bombs. The spark will burn along the fuze and blow up the bombs.

To speed up spark – use Space Bar or Joystick Button

Abort Game – Press Abort key TWICE.

All the bombs should be destroyed before the timer fuze burns out – watch this at the top of the screen. Look out for warning signs when the timer is low. Running into dead ends, solid blocks or off the edge of a pallet will reduce the life of your spark.

INFORMATION

DEMONSTRATION

Watch the demonstration for some useful playing tactics.

PRACTICE

Level 1 is the ideal floor for becoming familiar with the controls.

SPARKS

You begin with 5 sparks and will be awarded a Bonus spark after every 4th level.

BONUS LEVELS

You have no information on BONUS LEVELS other than that they occur at every 8th level!?!

SPRINKLER SYSTEM

In certain areas the factory sprinkler system releases water droplets which will extinguish the spark if they collide with it.

2 PLAYER CONSIDERATION OPTION

Whilst competing with opponents who can amass 6 bonus sparks in the time it takes to lose all yours. Confuzion allows you to restart your game without having to wait for the other player to finish.

PLANNING AHEAD

While a bomb is exploding advanced players can program a route into a buffer which will be executed at high speed on completion of the explosion.

CONFUZED?

If you find difficulty in controlling the pallett movement – try the REVERSE option on the Select Level Screen by pressing R.

RELAX

Relax with Confuzion – The Music by Private Property (Side 2).

If you have any problems with any of the games, please call our Helpline on +44 (0) 81-780 2224.

LADEN

KASSETTE

Die Kasette mit Seite 1 nach oben in den Kassettenrecorder einsetzen und zum Anfang zurückspulen.

Die SHIFT-Taste herunterdrücken und die RUN/STOP-Taste drücken. Die Worte LOAD (Ladung) und PRESS PLAY ON TAPE (Kassettenrecorder abspielen) erscheinen dann auf dem Bildschirm.

DISKETTE

Diskette einfügen und LOAD“*“, 8,1 tippen.

HINTERGRUND

Sie befinden sich in einer gigantischen 64-stöckigen Fabrikanlage, die für die Herstellung und Lagerung von tödlichen Confuzion-Bomben benutzt wird. Diese Anlage wird als eine der größten Bedrohungen der Menschheit angesehen. Nachdem Sie Zugang zum Computer-Kontrollraum erhalten haben, ist es Ihre Aufgabe alle Bomben auf allen 64 Fabriketagen zu zerstören.

INFORMATIONEN ZUR FABRIK

64 EBENEN (8 ABTEILUNGEN MIT 8 STOCKWERKEN)

ABTEILUNG	1	EBENE	1-8	ABTEILUNG 5	5	EBENE	33-40
	2		9-16		6		41-48
	3		17-24		7		49-56
	4		25-32		8		57-64

Sie haben Zutrittsautorisierung zur ersten Ebene in jeder der ersten sechs Abteilungen (1, 9, 17, 25, 33 & 41)

Die Fließbänder bestehen aus den gleitenden Paletten, die für die Bewegung der Bauteile benutzt wurden. Die Paletten sind noch mit Zündschnurstücken bedeckt.

ZIEL DES SPIELS

Die Zerstörung des gesamten Komplexes durch Ausschaltung des gesamten Sprengstoffvorrats.

STEUERUNG

Confuzion kann mit der Tastatur oder einem Joystick gesteuert werden. Nach der Ladung ist die Tastatursteuerung für Links = -; Rechts = .; Hoch = A; Runter = Z eingestellt. Spiel abbrechen: ← (Taste ganz links oben). Geschwindigkeit: Leertaste.

VON DER TITELSEITE

R drücken

I drücken

P drücken

zum neu definieren der Tasten
Anweisungen
1 oder 2 Spieler

M drücken

D drücken

Zur WAHL DER EBENE die Leertaste oder die Joystick-Taste drücken.

mit oder ohne Musik
automatische Vorführung

BILDSCHIRM FÜR DIE WAHL DER EBENE

Hoch-Steuerung – eine Ebene höher

Runter-Steuerung – eine Ebene tiefer

Links – oder Rechts-Steuerung – Geschicklichkeitsstufe wählen

R – Wirkung der Steuerung umkehren

Leertaste oder Joystick-Taste zum STARTEN DES SPIELS

GESCHICKLICHKEITSSTUFEN

Diese Einrichtung ermöglicht es, von der letzten Ebene, die Sie im vorigen Spiel abgeschlossen haben, weiterzumachen, sofern Sie bei der Aufforderung Neues Spiel Ja geantwortet haben. Auf/ab zählt auch als Ja und Links/rechts als Nein (Nicken und Kopfschütteln!).

BEIM SPIELEN

Mit der Aufwärts-, Abwärts-, Links- und Rechts-Steuerung die Paletten nebeneinander setzen. Eine Zündschnur vom Funken zu den Bomben legen. Der Funke brennt die Zündschnur entlang und läßt die Bomben explodieren. Um den Funken schneller brennen zu lassen – die Leertaste oder die Joystick-Taste benutzen.

Zum Abbrechen des Spiels – die Abbruchtaste ZWEIMAL drücken.

Alle Bomben müssen zerstört werden, ehe der Zeitzünder abbrennt; halten Sie ihn oben auf dem Bildschirm im Auge. Achten Sie auf Warnzeichen, wenn die Zeitzündung herunterbrennt. Wenn Sie in Sackgassen, feste Blöcke oder über die Kante einer Palette laufen, wird dafür das Leben Ihres Funken verkürzt.

HINWEISE

AUTOMATISCHE VORFÜHRUNG

Schauen Sie sich die Vorführung an, um nützliche Taktiken zu erfahren.

ÜBUNG

Ebene 1 ist die ideale Etage, wenn man sich an die Steuerung gewöhnen will.

FUNKEN

Zu Anfang haben Sie 5 Funken und Sie erhalten nach jeder vierten Ebene einen Bonusfunken.

BONUSEBENEN

Sie erhalten keine weiteren Informationen zu den BONUSEBENEN, außer daß sie bei jeder achten Ebene auftreten.

DAS SPRINKLERSYSTEM

In bestimmten Zonen tropft das Sprinklersystem der Fabrik und diese Wassertropfen löschen den Funken aus, wenn sie auf ihn fallen.

OPTION FÜR 2 SPIELER

Gilt beim Spiel mit einem Gegner, der 6 Bonusfunken sammeln kann, während Sie Ihre alle verlieren. Confuzion läßt Sie Ihr Spiel neu starten, ohne daß der andere Spieler zu Ende spielen muß.

VORAUPLANUNG

Wenn eine Bombe explodiert, können fortgeschrittene Spieler in einem Puffer eine Route speichern, die dann nach dem Ende der Explosion schneller ausgeführt wird.

VERWIRRT?

Falls Sie es schwierig finden, die Palettenbewegung zu kontrollieren, probieren Sie die UMKEHR-Option, indem Sie auf dem Bildschirmformat für die Wahl der Ebene die Taste R drücken.

ENTSPANNUNG

Entspannen Sie sich mit Confuzion, der Musik von Private Property (Seite 2).

Falls Sie irgendwelche Probleme mit einem der Spiele haben, rufen Sie doch bitte unsere Telefonhilfe Nummer +44 (0)81-780 2224.



CHARGEMENT CASSETTE

Introduisez la cassette, la face 1 étant tournée vers le haut, dans votre lecteur et réembobinez au début.

Maintenez la touche SHIFT en position enfoncée et appuyez sur la touche RUN/STOP et les mots LOAD et PRESS PLAY ON TAPE seront affichés.

DISQUETTE

Introduisez la disquette et tapez LOAD "*",8,1.

CONTEXTE

Vous vous trouvez dans une énorme usine automatisée à 64 étages qui est utilisée pour la production et l'entreposage de Bombes Centurion mortelles. Cet endroit est considéré comme étant l'une des menaces les plus importantes pour l'humanité. Ayant accédé à la salle de commande des ordinateurs, votre mission consiste à faire exploser toutes les bombes se trouvant sur les 64 niveaux de l'usine.

INFORMATIONS CONCERNANT L'USINE

64 NIVEAUX (8 SECTIONS AYANT CHACUNE 8 ETAGES)

SECTION	1	NIVEAU	1-8	SECTION	5	NIVEAU	33-40
	2		9-16		6		41-48
	3		17-24		7		49-56
	4		25-32		8		57-64

Vous êtes autorisé à accéder au premier niveau de chacune des six premières sections (1, 9, 17, 25, 33 & 41)

Les chaînes de montage se composent de palettes coulissantes qui servaient au déplacement des composants. Les palettes restent recouvertes de sections de cordeaux.

OBJECTIF

Détruire l'ensemble du complexe en éliminant tous les stocks d'explosifs.

COMMANDES

Confuzion peut être commandé par l'intermédiaire du clavier ou de l'un ou l'autre joystick. Au chargement, les commandes du clavier sont les suivantes : Gauche- Droit, Vers le haut: A Vers la bas: Z - Abandon : (touche en haut à gauche) Vitesse : Barre d'espacement.

A PARTIR DE L'ECRAN DES TITRES

Appuyez sur R Pour redéfinir les touches
Appuyez sur ! Pour obtenir des instructions
Appuyez sur P Mode 1 ou 2 joueurs
Appuyez sur M Musique "marche" ou "arrêt"
Appuyez sur D Démonstration
Appuyez sur la Barre d'espacement ou sur le bouton du joystick pour SELECT LEVEL (SELECTIONNER LE NIVEAU)

ECRAN SELECT LEVEL

Vers le haut – Niveau supérieur
Vers le bas – Niveau inférieur
Vers la gauche ou vers la droite – Sélectionnez un niveau d'habileté
R – Inverse l'effet des commandes
Barre d'espacement ou bouton du joystick pour START GAME (COMMENCER LE JEU)

NIVEAU D'HABILETE

Il vous permet de continuer à partir du dernier niveau terminé dans votre dernier jeu pourvu que vous répondiez Oui à la question du Nouveau Jeu. Aussi, vers le haut/vers le bas, Oui & gauche/droite – Non (Hochement de la tête et tremblement!)

PENDANT LE JEU

Déplacez les palettes dans l'espace adjacent en utilisant les commandes pour aller vers le haut, vers le bas, vers la gauche et vers la droite. Mettez un cordeau de l'étincelle aux bombes. L'étincelle brûlera le long du cordeau et fera sauter les bombes.

Pour accélérer l'étincelle, utilisez la Barre d'espacement ou le Bouton du joystick.
Pour abandonner le jeu, appuyez DEUX FOIS sur la touche d'abandon.

Toutes les bombes devraient être détruites avant que le cordeau de la minuterie n'ait brûlé jusqu'au bout. Suivez cela en haut de l'écran. Guettez les avertissements lorsqu'il reste peu de temps sur la minuterie. Si vous vous engagez dans des culs-de-sac, rentrez dans des blocs pleins ou tombez d'une palette, cela réduira la vie de votre étincelle.

INFORMATIONS

DEMONSTRATION

Regardez la démonstration pour apprendre des tactiques de jeu utiles.

PRATIQUE

Le niveau 1 est l'étage idéal pour se familiariser avec les commandes.

ETINCELLES

Vous commencez avec 5 étincelles et vous obtiendrez une étincelle prime tous les 4 niveaux.

NIVEAUX DE PRIME

Vous ne disposez d'aucune information sur les NIVEAUX DE PRIMES, tout ce que vous savez c'est qu'ils sont attribués tous les 8 niveaux.

INSTALLATION D'EXTINCTION AUTOMATIQUE D'INCENDIE

Dans certaines zones, l'installation d'extinction automatique d'incendie libère des gouttelettes d'eau qui éteindront l'étincelle si elles entrent en collision avec elle.

OPTION DE CONSIDERATION 2 JOUEURS

Tout en jouant avec des adversaires qui peuvent amasser 6 étincelles primes pendant que vous perdez toutes les vôtres, Confuzion vous permet de recommencer votre jeu sans avoir à attendre que l'autre joueur ait fini.

PLANIFICATION

Pendant qu'une bombe explose, les joueurs expérimentés peuvent programmer un itinéraire menant à un tampon qui sera exécuté à haute vitesse à la fin de l'explosion.

CONFUS?

Si vous avez du mal à contrôler le déplacement des palettes, essayez l'option REVERSE sur l'Ecran Select Level en appuyant sur R.

DETENDEZ-VOUS

Détendez-vous avec Confuzion : la Musique, de Private Property (Face 2).

Si vous avez des problèmes avec l'un quelconque des jeux, veuillez appeler notre ligne d'assistance au +44 (0)81-780 2224.

CARICAMENTO NASTRO

Inserite la cassetta con il lato I rivolto verso l'alto nel vostro lettore di cassette e riavvolgete il nastro dall'inizio.

Tenete premuto il tasto SHIFT (maiuscole) e premete il tasto RUN/STOP e appariranno le parole LOAD e PRESS PLAY ON TAPE.

DISCO

Inserite il disco e battete LOAD "+", 8, 1.

PRECEDENTI

Vi trovate in un enorme stabilimento industriale automatizzato a 64 piani, dove vengono prodotte ed immagazzinate le terribili Bombe Confuzion. Questo luogo è considerato una delle più gravi minacce per il genere umano. Dopo essere riusciti ad ottenere accesso alla sala di controllo computerizzata - ora la vostra missione consiste nel far esplodere tutte le bombe che si trovano sui 64 livelli della fabbrica.

INFORMAZIONI SULLA FABBRICA

64 LIVELLI (8 SEZIONI di 8 PIANI CIASCUNA)

SEZIONE	1	LIVELLO	1-8	SEZIONE	5	LIVELLO	33-40
	2		9-16		6		41-48
	3		17-24		7		49-56
	4		25-32		8		57-64

Voi avete diritto di accesso al primo livello di ciascuna delle prime sei sezioni (1, 9, 17, 25, 33, e 41).

Le linee di mantaggio sono composte da palette scorrevoli usate per la movimentazione di componenti. Le palette sono coperte con sezioni di filo fusibile.

OBIETTIVO

Distruggere l'intero complesso eliminando tutte le riserve di materiale esplosivo.

COMANDI

Confuzion può essere comandato tramite tastiera oppure joystick. Al momento del caricamento i comandi sono Sinistra - Destra, Sù A, Giù Z, Arresto (tasto in alto a sinistra) Barra spaziatrice e regolatrice di velocità.

DALLO SCHERMO DEL TITOLO

Premere R Per ridefinire i tasti

Premere M Musica Accesa o Spenta

Premere I Per avere istruzioni

Premere D Dimostrazione

Premere P Modo giocatore (Player) 1 o 2

Premere la barra spaziatrice o il bottone del Joystick per SELEZIONARE LIVELLO

SCHERMO SELEZIONE LIVELLO

Comando Sù - Si sale di livello

Comando Giù - Si scende di livello

Comando Sinistra o Destra - Seleziona livello abilità

R - Invertire (Reverse) l'effetto dei comandi

Barra spaziatrice o bottone del joystick per INIZIARE IL GIOCO

SKILL STEPPING

Questa funzione vi permette di continuare dall'ultimo livello completato nel gioco precedente semprechè rispondiate Sì al messaggio guida Nuovo Gioco. Inoltre sù/giù - Si destra/sinistra = No (Oscillazione e Scuotimento)

DURANTE IL GIOCO

Spostate le palette nello spazio adiacente usando i comandi sù, giù, sinistra e destra. Mettete una miccia dal punto di accensione alle bombe. La scintilla si propagherà lungo la miccia e farà saltare le bombe. Per affrettare l'azione della miccia - usare la barra spaziatrice o il bottone del joystick.

Arresto gioco - premere DUE VOLTE Il tasto di Arresto

Tutte le bombe devono essere distrutte prima che si spenga la miccia a cronometro - potete seguirla nella parte superiore dello schermo. Attenzione ai segnali di avviso quando il cronometro sta per scoccare. Finire in vicoli ciechi, in blocchi solidi o al di fuori dei bordi di una palette riduce la durata della miccia.

INFORMAZIONI

DIMOSTRAZIONE

Seguite la dimostrazione per ottenere alcuni utili consigli tattici.

PRATICA

Il livello 1 è ideale per acquisire dimestichezza con i comandi.

SCINTILLE

Inizierete con 5 scintille e vi verrà assegnata una scintilla in premio dopo ogni 4° livello

LIVELLI PREMIO

Non saprete nulla dei LIVELLI PREMIO tranne che essi capitano ad ogni 8° livello!?!

SISTEMA DI NEBULIZZAZIONE

In alcune aree il sistema di nebulizzazione della fabbrica emette gocce d'acqua che esinguono la scintilla se entrano in collisione con essa.

OPZIONE 2 GIOCATORI

Mentre giocate in competizione con avversari in grado di ammucciare 6 scintille in premio nello stesso lasso di tempo in cui voi potete perdere tutte le vostre scintille, Confuzion vi permette di ricominciare il gioco senza dover attendere che l'altro giocatore abbia finito.

PLANIFICAZIONE

Mentre esplode una bomba è possibile programmare l'itinerario dei giocatori in una memoria tampone, che verrà percorso ad elevata velocità una volta completata l'esplosione.

CONFUSI?

Se avete delle difficoltà nel controllare il movimento delle palette – provate l'opzione REVERSE sullo Schermo di Selezione Schermo, premendo R.

RELAX

Rilassatevi con Confuzion – La musica è dei Private Property (Lato 2).

Se avete delle difficoltà con uno dei giochi, chiamate la nostra Help-line al numero +44-(0)81-780 2224.



CARGA CASSETTE

Inserte la cassette con el Lado 1 hacia arriba en su tocador de cassettes y rebobínelo hasta el principio.

Mantenga apretada la tecla SHIFT y apriete la tecla RUN/STOP y aparecen las palabras LOAD y PRESS PLAY ON TAPE.

DISCO

Inserte el disco y escriba con el teclado LOAD“*” ,8,1.

ANTECEDENTES

Usted se encuentra en una planta industrial enorme automatizada de 64 pisos que se usa para la producción y almacenaje de las mortales Bombas Confuzion. Este lugar se considera una de las mayores amenazas para la humanidad. Habiendo conseguido acceso a la sala de ordenadores de control, su misión consiste ahora en explosionar cada bomba que se halle en todos los 64 niveles de la fábrica.

INFORMACION SOBRE LA FABRICA

64 NIVELES (CADA UNO DE 8 SECCIONES Y CON 8 SUELOS)

SECCION	1	NIVEL	1-8	SECCION	5	NIVEL	33-40
	2		9-16		6		41-48
	3		17-24		7		49-56
	4		25-32		8		57-64

Usted tiene acceso autorizado al primer nivel de cada una de las primeras seis secciones (1-9, 17-25, 33 y 41).

Las cadenas de montaje consisten en pallets deslizantes que se usaron para el transporte de componentes. Los pallets se han dejado cubiertos con secciones de hilo de fusible de activación de explosivo.

OBJETIVO

Destruir todo el complejo eliminando todas las existencias de explosivos.

CONTROLES

Confuzion puede controlarse con teclado o con Joystick. Los controles del teclado son de Izquierda- Derecha, Arriba A Abajo Z Aborto: ← (tecla superior izquierda) Velocidad Espacio: barra de espacio.

DE LA PANTALLA DE TITULO

Apriete R Para redefinir las teclas

Apriete I Para instrucciones

Apriete P Modo de Jugadores 1 o 2

Apriete la Barra de Espacio o la Joystick para SELECCIONAR NIVEL

Apriete M Música conectada o no

Apriete D Demostración

SECCION DE PANTALLA DE NIVEL

Control arriba Eleva el nivel

Control abajo Baja el nivel

Control Izquierda o Derecha Selecciona nivel de etapa de dominio

R Invierte el efecto de los controles

Barra de Espacio o Joystick para COMENZAR EL JUEGO

ETAPAS DE DOMINIO

Este dispositivo le permite continuar partiendo del último nivel completado en su juego anterior, con tal que responda Sí a la indicación de Nuevo Juego. También arriba/abajo. Sí e izquierda/derecha No (Moviendo la cabeza ¡y temblando!).

DURANTE EL JUEGO

Mueva los pallets al espacio siguiente con controles de arriba/abajo, izquierda/derecha. Ponga fusible de chispa para explosionar las bombas. La chispa seguirá el fusible y hará explotar las bombas.

Para acelerar la chispa – use Barra de Espacio o la Joystick.

Abortar el Juego: Apriete la tecla de Aborto DOS VECES.

Hay que destruir todas las bombas antes de que se acabe el fusible de cronómetro de explosionado, fíjese en él en la parte superior de la pantalla. Mire por si hay señales de aviso que indican que el cronómetro está ya bajo. Si va a extremos ciegos, bloques sólidos o fuera del borde de un pallet, acorta la vida de su chispa.

INFORMACION

DEMOSTRACION

Vea la demostración para aprender algunas tácticas útiles de juego.

ENSAYO

El Nivel 1 es el suelo ideal para familiarizarse con los controles.

CHISPAS

Usted comienza con 5 chispas y se le concederá un Bono de una chispa después de cada 4 niveles.

NIVELES DE BONO

En ciertas áreas, el sistema de rociadores antiincendios de la fábrica da gotitas de agua que apagan la chispa si chocan con ella.

OPCION DE 2 JUGADORES

Mientras compite con adversarios que pueden acumular 6 chispas de bono en el mismo tiempo que usted puede perder todas las suyas, Confuzion le permite volver a comenzar su juego sin tener que esperar a que termine el otro jugador.

PLANIFICACION ANTICIPADA

Mientras está explotando una bomba, los jugadores proficientes pueden programar una ruta que lleve a un separador a gran velocidad al terminar la explosión.

¿CONFUNDIDO?

Si encuentra usted dificultoso controlar el movimiento de los pallets, pruebe a usar la opción de INVERSA en la Pantalla de Nivel Selecto apretando R.

RELAJACION

Descanse relajándose con Confuzion. La Música es de Propiedad Privada (Lado 2)

Si tiene algún problema con cualquiera de los juegos, le rogamos llame a nuestra Línea de Ayuda teléfono número +44 (0)81-780 2224

HET LADEN

LAAD-CASSETTE

Plaats de cassette met Kant 1 boven in je cassette-speler en spoel terug naar het begin.

Druk de SHIFTtoets in en druk op de RUN/STOPtoets en de woorden LOAD en PRESS PLAY ON TAPE zullen verschijnen.

LAADDISK

Plaats de disk en type LAADT“*”,8,1.

ACHTERGROND

Je bent in een enorme geautomatiseerde industriële fabriek met 64 verdiepingen die wordt gebruikt voor de productie en opslag van dodelijke Confuzionbommen. Deze plaats wordt beschouwd als een van de grootste bedreigingen van 't mensdom. Na toegang tot de comptuerbedieningskamer te hebben verkregen is nu je opdracht om iedere bom op alle 64 niveau's van de fabriek te laten ontploffen.

INLICHTINGEN OVER DE FABRIEK

64 NIVEAU'S (8 GEDEELTEN MET IEDER 8 VERDIEPINGEN)

GEDEELTE	1	NIVEAU	1-8	GEDEELTE	5	NIVEAU	33-40
	2		9-16		6		41-48
	3		17-24		7		49-56
	4		25-32		8		57-64

Je bent gemachtigd met toegang tot het eerste niveau op ieder van de eerste zes gedeelten (1, 9, 17, 25, 33 & 41).

De lopende banden bestaan uit glijdende laaborden die gebruikt werden voor het vervoer van componenten. De laadborden worden overdekt bewaard, in gedeelten met zekeringsdraad.

DOEL

Om het totale complex te vernietigen door het elimineren van de gehele explosieve voorraad.

BEDIENINGEN

Confuzion kan bediend worden met het toetsenbord of met de Joystick. Bij het laden zijn de toetsenbordbedieningen gesteld als Links-, Rechts, Omhoog A, Omlaag Z, Onderbreek, ← (linker bovenste toets) Versnellings-spatiebalk.

VAN TITELSCHERM

Druk op R Voor herbepaling van toetsen

Druk op I Voor Instructies

Druk op P Spelermode 1 of 2

Druk op Spatiebalk- of Joystickknop om HET NIVEAU TE KIEZEN

Druk op M Muziek Aan of Uit

Druk op D Demonstratie

KIES-SCHERMNIVEAU

Omhoogbediening - Opvoerniveau

Omlaagbediening - Neerniveau

Links- of Rechtsbediening - Kies Bekwaamheidstrede-niveau

R - Herroep het effect van de bedieningen

Spatiebalk- of Joystickknop om HET SPEL TE BEGINNEN

BEKWAAMHEIDS-TREDEN

Deze faciliteit maakt het je mogelijk om door te gaan vanaf het laatst voltooide niveau in je vorige spel mits je Ja antwoordt op de Nieuw Spel Aansporing. Ook omhoog/omlaag - Ja en links/rechts - Nee (Knikken en Schudden!).

GEDURENDE HET SPEL

Schuif de laadborden in de aangrenzende ruimten door gebruik van omhoog-, omlaag- links- en rechtsbedieningen. Leg een lont van de vonk naar de bommen. De vonk zal langs het lont branden en de bommen doen ontploffen.

Om de vonk te versnellen - gebruik Spatiebalk- of Joystickknop. Breek het spel af - Druk TWEE KEER op de Afbreektoets.

Alle bommen moeten vernietigd zijn voor de tijdbuis uitbrandt - let hierop bovenaan het scherm. Pas op voor waarschuwingen als de tijd klok op laag staat. Het oplopen tegen een blinde muur, aaneengesloten vormen of van de kant van een laadbord af zal de levensduur van je vonk verminderen.

INLICHTING

DEMONSTRATIE

Kijk naar de demonstratie voor nuttige speeltactieken.

OEFENEN

Niveau 1 is de ideale verdieping om te wennen aan de bedieningen.

VONKEN

Je begint met 5 vonken en je wordt beloond met een Bonusvonk na ieder 4e niveau.

BONUSNIVEAU'S

Je hebt geen inlichtingen over BONUSNIVEAU'S behalve dat zij op ieder Be niveau voorkomen (2).

BLUSSYSTEEM

In zekere gedeelten laat het fabrieks-blussysteem waterdruppels los die de vonk zullen doven als ze er tegenaan botsen.

OVERWEGINGSKEUS VOOR 2 SPELERS

Terwijl je wedijvert met tegenstanders die 6 vonken kunnen vergaren in de tijd dat jij al die van jou verliest, laat Confuzion je toe om je spel te hervatten zonder te hoeven wachten tot de andere speler klaar is.

VOORUIT PLANNEN

Terwijl een bom ontploft kunnen vergevorderde spelers een route programmeren naar een buffer dat op hoge snelheid zal worden uitgevoerd op het moment dat de bom ontploft is.

VERWARD?

Als je moeilijkheden hebt met het bedienen van de beweging van het laadbord, probeer dan de HERROEPkeus op het Kies Schermniveau door op R te drukken.

ONTSPAN

Ontspan je met Confuzion. De Muziek door Private Property (Kant 2).

Als je een probleem hebt met welk spel dan ook, bel dan onze Hulplijn op +44 (0)81-780 2224.

DANSK

LOADING KASSETTEN

Indsæt kassetten med Side 1 opad i båndoptageren, og spol tilbage til begyndelsen.

Hold SHIFT tangenten nede og tryk på RUN/STOP tangenten, indtil ordene LOAD og PRESS PLAY ON TAPE fremkommer.

DISK

Indsæt disk og skriv LOAD "*", 8,1.

BAGGRUND

Du befinder dig i en enorm 64-etages fuldautomatiseret fabrik, der benyttes til produktion og opbevaring af dødsensfarlige Confuzion Bomber. Dette sted anses for at være en af de største trusler for menneskeheden. Efter at have fundet vej ind i computer kontrolrummet er det nu din opgave at eksplodere alle bomberne på fabrikkens 64 etager.

FABRIKSINFORMATION

64 NIVEAUER (8 SEKTIONER HVER MED 8 ETAGER)

SEKTION	1	NIVEAU	1-8	SEKTION	5	NIVEAU	33-40
	2		9-16		6		41-48
	3		17-24		7		49-56
	4		25-32		8		57-64

Du har autoriseret adgang til første niveau af hver af de første seks sektioner (1, 9, 17, 25, 33 & 41).

Samlebåndene består af skydepaller, der benyttes til at transportere komponenter. Pallerne er dækket i sektioner med smeltetråde.

MÅLET

Målet er at tilintetgøre hele komplekset ved at eliminere hele den eksplosive lagerbeholdning.

KONTROLGREB

Confuzion kan styres med tastaturet eller Joystick. Ved loading af tastaturet, indstilles kontrollen Venstre - Højre, Op A, Ned Z, Stands (øverste venstre tangent) Hastighed - Mellemrumstangenten

FRA TITELSKÆRMEN

Tryk R Redefinere tangenterne

Tryk M Musik Tænde eller Afbryde

Tryk I Vejledninger

Tryk D Demonstration

Tryk P Spiller Modus 1 eller 2

Tryk Mellemrumstangenten eller joystick Knappen til SELECT LEVEL

SELECT LEVEL SKÆRM

Op Kontrol – Op et trin

Ned Kontrol – Ned et trin

Venstre eller Højre Kontrol – Vælg Færdighedsniveau

R – Annuler kontroreffekten

Mellemrumstangent eller Joystick tangent til START GAME

FÆRDIGHEDSBEVÆGELSE

Denne funktion sætter dig i stand til at fortsætte fra det sidst fuldførte niveau i det sidste spil, når blot du svarer Ja til Nyt Spil promptet Også op / ned Ja & venstre / højre – Nej (Nikke og Ryste)

UNDER SPILLET'S GANG

Flyt pallerne til de tilstødende pladser ved benyttelse af op, ned, venstre og højre kontrollerne. Placer en lunte fra gnisten til bomberne. Gnisten vil glide langs med luntten og eksplodere bomberne. Gnistens hastighed kan øges ved at benytte Mellemrumstangenten eller Joystick knappen.

Spillet forlades ved at trykke på Abort knappen TO GANGE.

Alle bomberne skal tilintetgøres inden tidsluntten brænder op, hvilket du kan kontrollere overst på skærmen. Vær opmærksom på advarselstegnene, når tidskontrollen er lav. Hvis man løber ind i en blindgyde, imod en blok, eller af kanten på en palle, vil gnistens levetid blive reduceret.

INFORMATION

DEMONSTRATION

Overvær demonstrationen og få nogle nyttige råd vedrørende spilletaktik.

ØVELSE

Niveau 1 er det ideelle sted til at lære kontrolgrebene at kende.

GNISTER

Du begynder med 5 gnister og modtager en Bonusgnist efter hvert fjerde niveau.

BONUSSE

Du ved intet om BONUSNIVEAUER bortset fra at de tildeles hvert ottende niveau.

SPRINKLERSYSTEM

På visse områder vil fabrikkens sprinklersystem udløse vanddråber, der vil slukke gnisten, hvis de kommer i kontakt med den.

HVIS DER ER 2 SPILLERE – VALGMULIGHED

Medens der spilles med modstandere, der kan samle 6 bonusgnister i den tid, det tager dig at miste alle dine, giver Confuzion dig muligheden for at starte dit spil igen uden at vente på at den anden spiller bliver færdig først.

PLANLÆGNING

Medens en bombe eksploderer kan erfarne spillere programmere en rute til en buffer, der vil blive udført under høj hastighed, så snart eksplosionen er overstået.

CONFUZED?

Hvis du har vanskelighed med at kontrollere pallebevægelsen, prøv da REVERS muligheden på Select level skærmen ved at trykke på R.

SLAP AF

Slap af med Confuzion – Musikken er af Private Property (Side 2).

Hvis De har problemer af nogen art med nogle af spillene, bedes De venligst rine til vores Hjælpelinie på +44 (0) 81-780 2224.

DOMARK



**PIRACY
IS THEFT**

WARNING

It is a criminal offence to sell, hire, offer or expose for sale, or hire or otherwise distribute infringing (illegal) copies of this computer program and persons found doing so will be prosecuted.

Any information of piracy should be passed to The Federation Against Software Theft, 071-240-6756.